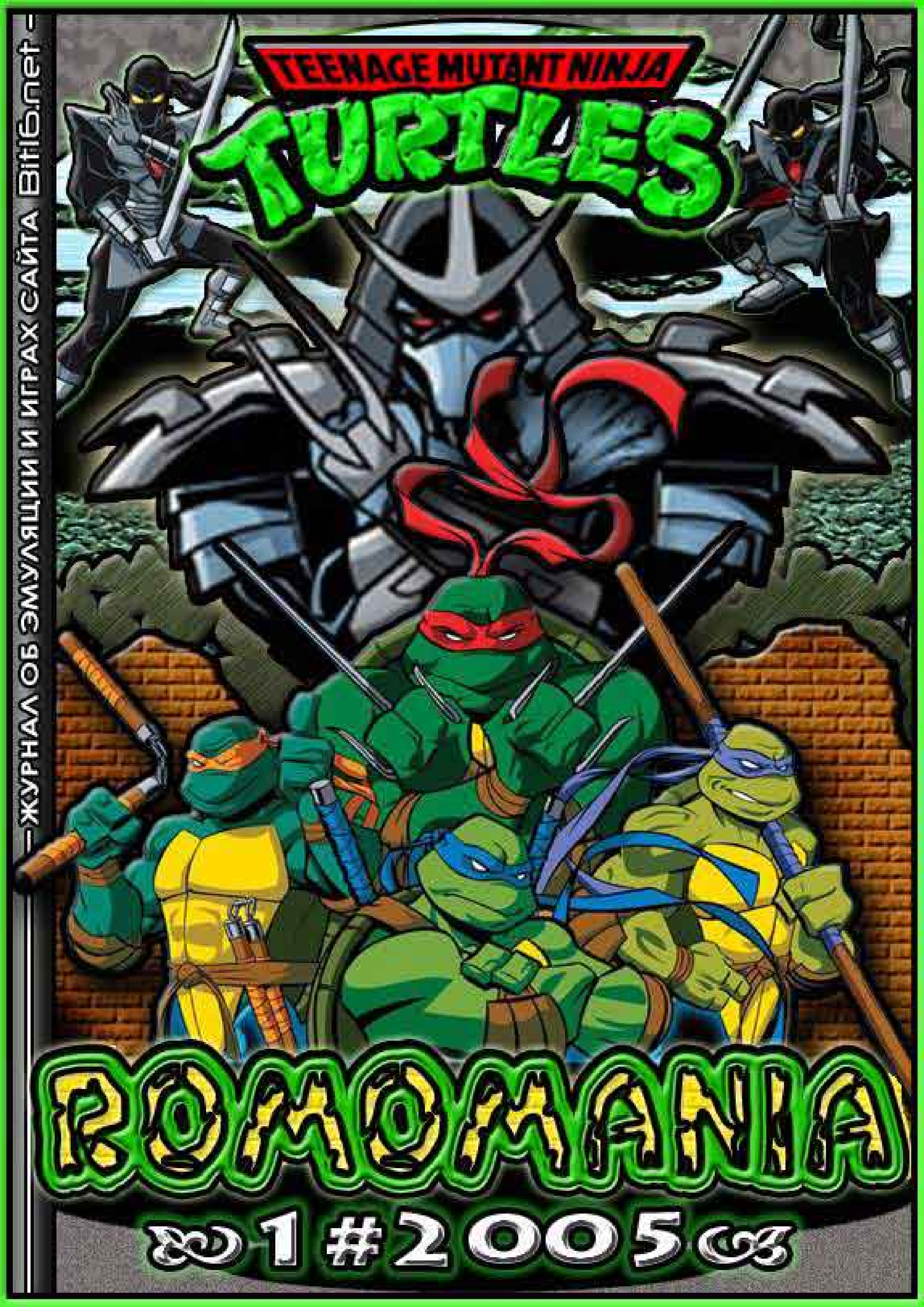

TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
– ЖУРНАЛ ОБ ЭМУЛЯЦИИ И ИГРАХ САЙТА Bit16.net –
ROMOMANIA
1 #2005


АДМИНИСТРАТОРЫ
+
МОДЕРАТОРЫ
+
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
=
http://bit16.info/
форум сайта bit16.net
ЗАХОДИТЕ - МЫ ВАМ РАДЫ!

Колонка Редактора





Наконец вышел первый номер журнала Romomania, посвященный "черепашкам-ниндзя". И вот ведь что удивительно - несмотря на то, что он вроде как первый, мы реализовали в нем практически все что хотели. Конечно, пока чувствуется некоторая разрозненность в стиле многих статей, верстка местами аляповата, в нашей редакции пока что четыре человека, что, сами понимаете, ни в какие ворота… Но! Мы захотели, и мы сделали! И кто бы что ни говорил Romomania #1, наконец, готова. Существует мнение, что электронных журналов, посвященных тематике приставочных игр и так достаточно, что делать журнал об играх с "Денди" и "Сеги" - идиотизм (да-да! Есть и такое мнение!), что на одном энтузиазме далеко не уедешь… Отвечаю первый и последний раз: мы, эму-геймеры, люди из другого теста. Мы любим игры не за красивую графику и звук 5.1, а за красивый сюжет и геймплей, за те воспоминания, которые они нам дарят. Мы ни за что не променяем Digger и Doom на новомодные пустышки (хотя и сейчас хорошие игры делают, но ой как редко!). Да, мы пишем об играх выпуска 1989 года не потому, что за каждые 1000 знаков нам заплатят 1$, а потому что нам это нравится.

Уже очень скоро у меня будет все то, чего мне так не хватает сейчас: мощный авто, красивая жена, Play Station 3… Я куплю себе навороченный комп и найду высокооплачиваемую работу. Я буду почти счастлив. Но я ни за какие деньги не куплю себе вечную молодость и беззаботное детство. Просто потому что я стану еще взрослее, потому что с каждым прожитым годом на улицах будет все больше и больше молодежи, а количество людей обращающихся ко мне "дядя" будет исчисляться десятками. Это будет совсем скоро.

Мы играем в любимые игры детства и становимся моложе. Воспоминания из детства будоражат кровь, и мы снова становимся детьми, которым, как известно, вполне по силам дотянуться до неба. Первая любовь не ржавеет. Никогда.

Искренне Ваш,
Главный редактор журнала BAZER AKA Игорь Гаврилов

руководитель проекта
и главный редактор
BAZER ака Игорь Гаврилов
bazer@bk.ru

дизайн и вёрстка PDF версии
Stroke ака Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru / ICQ - 147232237

редакторы редакционной коллегии
Алекс ака Лавров Александр
alex@bit16.net

CorvaX ака Булатов Андрей

Полтергейст ака Дмитриченко Вадим
polter@bit16.net / ICQ - 346843873

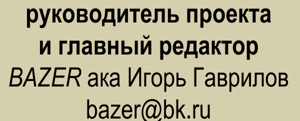
tipa ака Самарин Максим

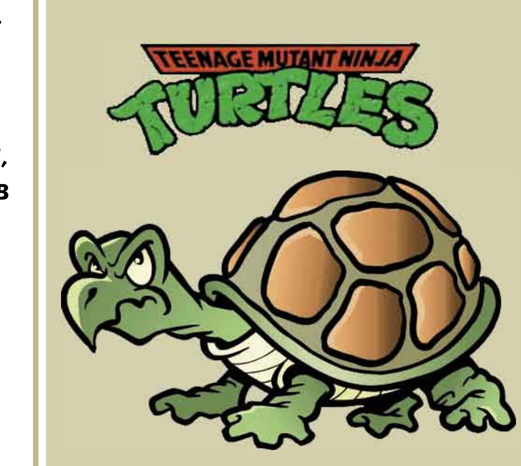
Jo Riverman
monosugoisyako@rambler.ru

дизайн обложки
Stroke ака Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru / ICQ - 147232237

распространение и сайт журнала
www.bit16.net

почтовый ящик журнала
romomania@bit16.net
форум сайта bit16
www.bit16.info





Содержание Romomania №1, 2006

ТЕМА НОМЕРА

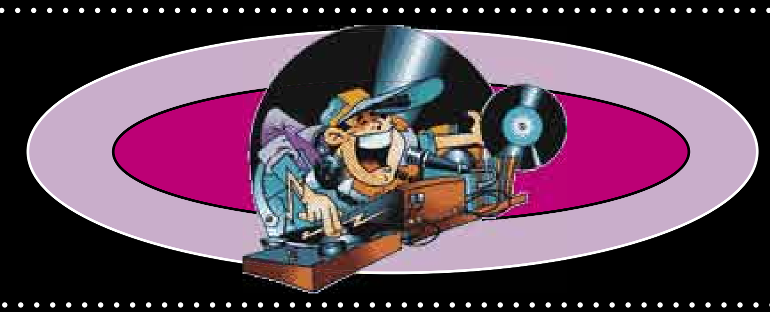


ИГРОДРОМ





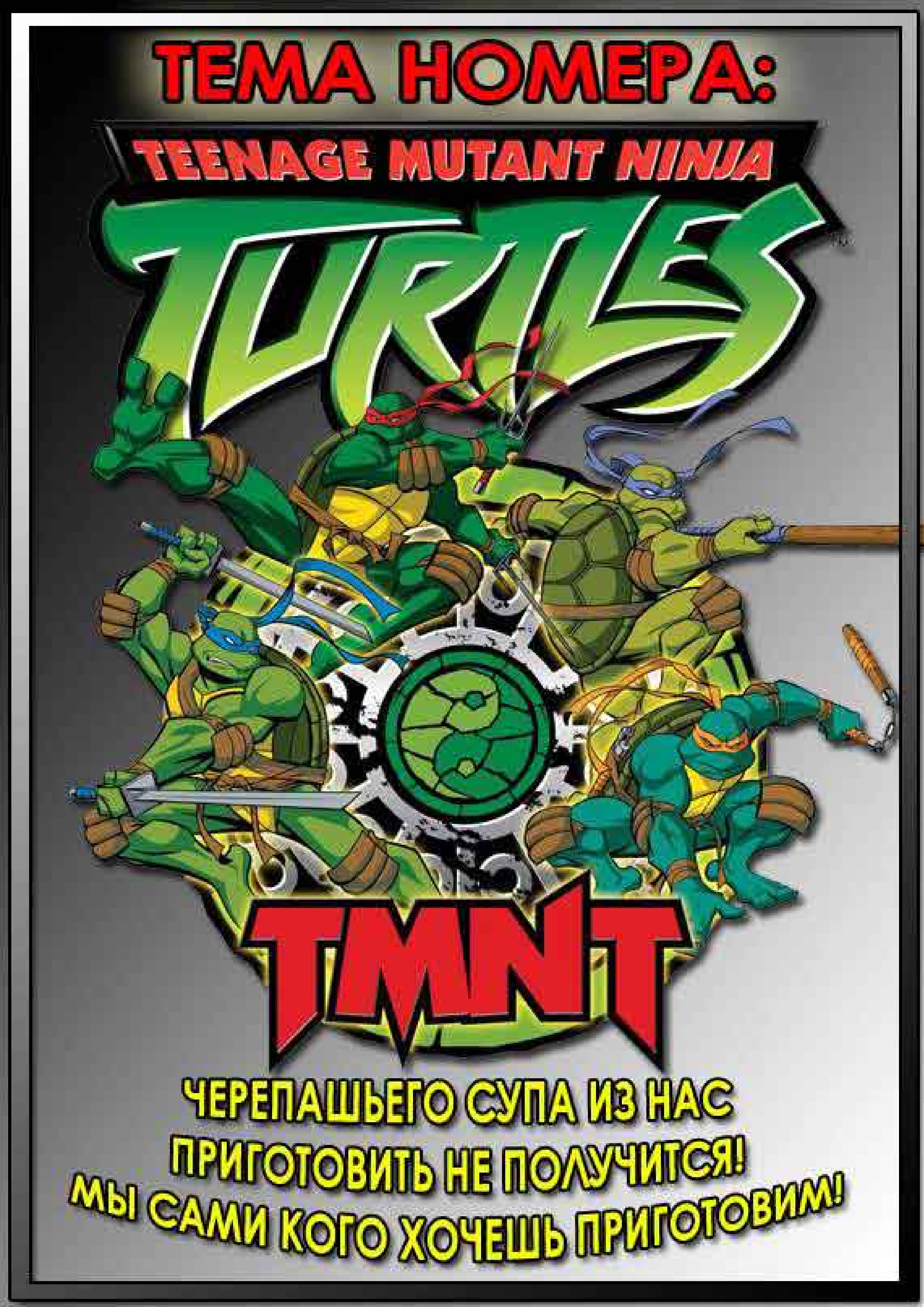
ЭМУЛЯЦИЯ



ВНЕ РУБРИК



НАПОСЛЕДОК


ТЕМА НОМЕРА:
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES
TMNT
ЧЕРЕПАШЬЕГО СУПА ИЗ НАС
ПРИГОТОВИТЬ НЕ ПОЛУЧИТСЯ!
МЫ САМИ КОГО ХОЧЕШЬ ПРИГОТОВИМ!

20 лет на сцене!



Вы не знаете, кто такой Скуби Ду? Ничего страшного. Вы не понимаете Дональда Дака? Не беда. Но если Вы не знаете черепашек-ниндзя... Ну как же можно их не знать!??? Эти боевые мутанты уже давно завоевали сердца миллионов людей, и... но давайте обо всем по порядку.



Шел 1983 год. Кевин Истмен (Kevin Eastman) и Питер Лэрд (Peter Laird) сидели у последнего дома и попросту бездельничали, плевали в потолок, одной рукой почесывая пузо, а другой нехотя малевали на чистых листах бумаги. К слову, у Кевина, работавшего в службе доставки какого-то небольшого ресторанчика, рисование карикатур и комиксов исключительно для себя было одним из любимых занятий. Да и Питер, по профессии дизайнер-оформитель, тоже был не прочь от такого времяпровождения. Постепенно из-под карандаша Кевина нарисовалась двуногая черепаха с нунчаками и припиской “черепашка-ниндзя”. Посмотрев на рисунок Кевина, Питер, хмыкнув, дописал: “юная, но уже мутировавшая”. Забегая вперед, скажем, что так родился Микельанжело (Michaelangelo). И не беда, что его создатели умудрились влепить в имя одного из величайших художников эпохи Возрождения одну лишнюю букву “а”. На официальном сайте это объясняли тем, что в те времена еще не было компьютеров с проверкой орфографии, а то так бы Кевин и Питер это бы обязательно проверили... Так или иначе, ошибку исправили только в 2003г. - мол, лучше поздно, чем никогда.

Однако в тот памятный день возможно так бы все это и закончилось, и карикатуры, родившиеся в результате их художественной игры, так и отправились бы пылиться на полки. Однако это идея понравилась друзьям настолько, что они решили пойти дальше.

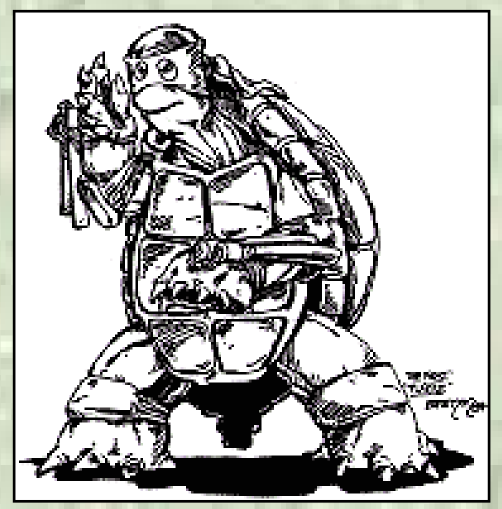


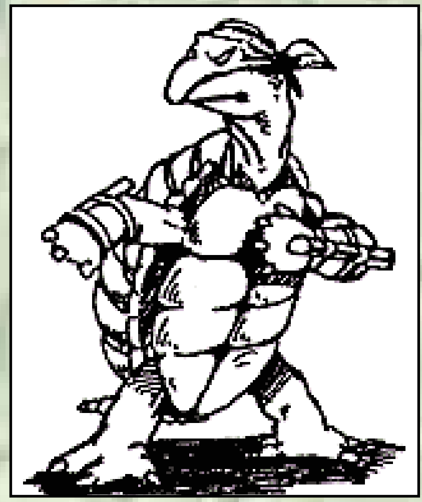
Питер Лэрд

Кевин Истмен

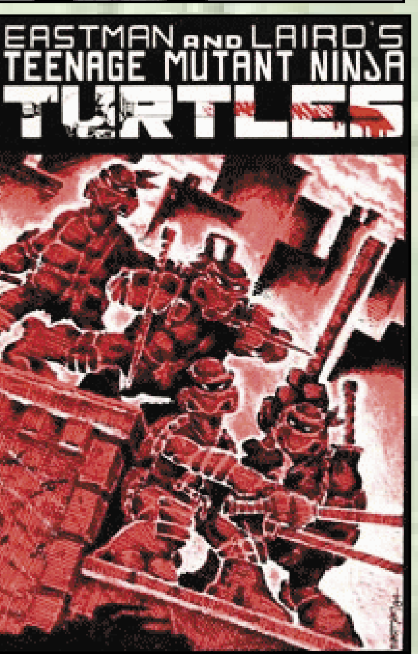
Кевин и Питер написали историю, которая, по их мнению, должна была пародировать горячо ими любимые сюжеты комиксов Френка Миллера “Сорвиголова” и “Ронин”. Согласно этой истории черепашки, которых получилось четыре, тренировались у своего учителя Сплинтера, владеющего секретами тайного искусства нинзюцу. Японские имена героям решено было не давать - неизвестно как бы на это отреагировали американские читатели, так что авторы ударились в другую крайность - они нарекли героев именами гениальных художников эпохи Возрождения: Леонардо (Leonardo), Рафаэль (Raphael), Донателло (Donatello) и Микеланджело (Michaelangelo).

В далеком 1984 году такое дело, как создание собственного комикса для людей, которые просто живут от зарплаты до зарплаты, было невиданной дерзостью. Не удивительно, что ни одна из издательских контор не захотела связываться с этой затеей.





Поэтому барахтаться пришлось самим. Кевин получил на работе чек на 500 долларов, еще 700 он взял взаймы у своего дяди Квентина. Наспех сколотив свою студию Mirage Studios, друзья на 1200 вечнозеленых енотов сделали два очень важных дела - во-первых, напечатали стартовый в три тысячи экземпляров тираж сорокастраничного комикса (двуцветная обложка, монохромные страницы), и, во-вторых - опубликовали рекламную полосу в популярном издании Comics Buyer’s Guide. Как потом вспоминал Питер, они планировали распространять комикс по системе заказов, однако вместо заказов они получали лишь предложения от распространителей о скупке оптом всего тиража со скидкой, составляющей, как правило, около 60% от конечной стоимости. Таким вот образом и был реализован первый тираж.





Что касается самого комикса, то оригинальный TMNT-стиль уже тогда был непохож на то, к чему привыкли “простые люди”. Он получился словно насмешкой над буржуйскими графическими новеллами и японской мангой одновременно. Приключения юных мутантов-черепашек сочетали в себе эстетику нинзюцу и яркий трешевый стиль наивной детской научной фантастики 80-х. Мутанты-черепахи, возникшие в результате контакта с радиоактивными отходами, были полной противоположностью всему человечеству. Они были изгоями, недоразумениями природы, выросшими в канализации - в вечной грязи, сырости и мраке. Такую картину нарисовали авторы, в пику лощеным “взрослым” супергероям-одиночкам, создавшие четверку не лишенных юмора ребятишек, с удивительной стойкостью переносящих все удары судьбы. И они себя оправдали, не согнулись, выжили, с юмором и искусством ниндзя пробив себе дорогу наверх, в город. Теперь их знают миллионы. Тогда их не знал никто.

Однако вернемся в 1984 год. Кто бы мог подумать, но успех пришел! В результате очередной счастливой случайности, экземпляров первого выпуска уже не хватало на всех, и был срочно выпущен дополнительный тираж - на этот раз составивший 15000 экземпляров, но и их оказалось мало. Последний черно-белый тираж насчитал уже 35000 копий. Черепахи начали завоевывать мир!

В свет начинали выходить все новые и новые выпуски, сначала медленно,



но потом все быстрее и быстрее. В 1987 году появился первый сезон мультсериала о похождениях черепашек. Благодаря удачному позиционированию - утром по субботам, мультсериал быстро понравился маленьким зрителям. Команду пополнил Марк Фридман - ловкий делец, он сразу смекнул о потенциале зеленых героев, и поставил это дело что называется на поток. Игрушки, сувениры, чашки, ручки и т.д. - легче перечислить предметы, которые не несли на себе символику TMNT, чем с ней. То, что было дальше - знают практически все: началась, если можно так выразиться, форменная истерия. Ее отголоски в форме турецких жвачек, полнометражных фильмов, мультсериалов докатились и до наших краев. Оказалось, что Чебурашки и Пятачки уже давно набили нам оскомину, а черепахи-мутанты были приняты просто на ура. Фантики от жвачек с изображениями героев ценились у нас чуть ли не на вес золота, и обменивались почти на пачку другой подобной “макулатуры”, типа “Дональдов” и “Турбо”. А когда мне мои родители подарили на 23 февраля четыре фигурки героев, выполненных из обычной пластмассы, я был на седьмом небе от счастья, а все друзья мне дико завидовали.

Немалую долю в популярность наших героев внесли и приставочные игры. В 1989 году вышла первая часть TMNT на платформе NES, которая полюбилась очень многим. Разработчиком же игр с участием черепах на протяжении практически всего времени была компания Konami. Через год выходит вторая часть игры на той же платформе, а еще через год и третья, ставшая просто классикой аркад на приставках. Позже была выпущена и четвертая часть TMNT на NES - это был файтинг, и, на мой взгляд, он стал и остается по сей день лучшим файтингом на 8-битке. Еще позже появятся игры про черепах и на других игровых консолях, но, пожалуй, такой популярности, как на NES, зеленые не добьются ни на одной из других платформ.

30 марта 1990г. выходит первая часть фильма про черепах-ниндзя, которая произвела просто революцию в области кукловодства на экране. Это, наверное, был пик популярности наших героев. Кассовые сборы первой части превысили 180 миллионов долларов - таким достижением мог похвастаться далеко не каждый удачный фильм в то время. Через год (22 марта 1991г.) выходит вторая часть фильма, ставшая, пожалуй, самой зрелищной экранизацией про черепашек-мутантов. В ней Лео, Майк, Дон и Раф всё больше приобщаются к жизни в большом городе, они узнают историю своего происхождения, ведут борьбу с Кланом Фут, который, после поражения в первом фильме, возрождается и обзаводится своими









собственными мутантами. Надо отметить, что именно вторая часть фильма остаётся любимой у большинства фанатов черепашек. В 1993 году вышла третья часть - хотя многие ее посчитали неудачной.

Однако оригинальные работы Истмена и Лейрда постепенно теряли популярность. Несмотря на это, студия Mirage до последнего не прекращала работу, издавая все новые и новые серии комиксов, количество которых уже перешагнуло все мыслимые и немыслимые пределы, но даже им самим приходилось все больше ориентироваться на вкусы основной

группы поклонников, а не на тех, кто полюбил тех черепах, какими их задумали авторы. И, в конце концов, “черепахомания” схлынула. Дуэт Кевина Истмена и Питера Лэрда распался, сейчас каждый из них занимается собственными комиксами, но так или иначе связанными с черепашками. Даже у оголтелых любителей делать деньги на лицензии, похоже, закончились идеи: доблестные черепашки побывали чуть ли не во всех странах мира под водой и под землей, в космосе и в параллельных измерениях, уничтожая всех злодеев рода людского. Было снято три фильма, несколько мультсериалов, телесериал, анимэ, выпущено около десятка видеоигр.

Много воды утекло с тех пор. Кто-то считает 2003г. годом возрождения черепах. В этом году была начата новая серия комиксов про черепашек-мутантов (которая даже, по мнению некоторых фанатов, является самой удачной), начаты сезоны новых мультиков, вышли игры на ПК. Что по мне - к этому возрождению я отношусь абсолютно нейтрально, и, на мой взгляд, тот успех конца 80-х - начала 90-х героев-мутантов уже конечно не повторить. Однако, не смотря на это черепашки оставались, остаются и будут оставаться одними из самых любимых нами героев.



Александр **Алекс** Лавров

Мы не жалкие букашки! Мы... КИНОЗВЕЗДЫ !

Teenage Mutant Ninja Turtles (Подростки Мутанты Ниндзя Черепашки)

1990 год
США, 1990 год.
Режиссер: Стив Бэррон /Steve Barron/
Роли исполняли: Джудит Хоуг /Judith Hoag/
Элиас Котеас /Elias Koteas/
Джеймс Сэйто /James Saito/
Майкл Терни /Michael Turney/
Рэймонд Серра /Raymond Serra/
Джэй Пэттерсон /Jay Patterson/

В первом фильме черепашки-ниндзя Рафаэль(Raphael) , Микеланджело(Michelangelo), Донателло (Donatello)и Леонардо (Leonardo) знакомятся с Эйприл О'нил (April O'neil) и Кейси Джонсом (Casey Jones). Четыре героя, живущие в канализации под землей, сражаются с бандой грабителей и вскоре узнают про тайную организацию Фут. Черепашки узнают свое прошлое и понимают, что оно тесно связано с главарём организации Шредером (Shredder). Он убивает японского мастера ниндзя-цу, который раньше держал учителя черепашек - крысу Сплинтера (Splinter) как своего домашнего питомца. Черепахи решаются на битву со Шреддером и в итоге убивают его.





Teenage Mutant Ninja Turtles 2: The Secret Of The Ooze (Подростки Мутанты Ниндзя Черепашки 2: Секрет Канистры)

США, 1991 год.
Режиссер: /Michael Pressman/ Майкл Прессман
Роли исполняли: Леонардо - /Mark Caso/ Марк Касо
Микеладнджело - /Michelan Sisti/ Микелан Систи
Рафаэль - /Kenn Troum/ Кэнн Троум
Донателло - / Leif Tilden/ Лейф Тилден
Эйприл - /Paige Turco/ Пейдж Турко
Шреддер - /Francois Chau/ Фрэнкойс Чау
Сплинтер - /Kevin Clash/ Кэвин Клэш
Кино - /Ernie Reyes, Jr./ Эрни Райс мл.
Пр. Джордон Перри - /David Warner/ Девид Ворнер
Татсу - /Toshishiro Obata/ Тошиширо Обата
Супер Шреддер - /Kevin Nash/ Кевин Нэш

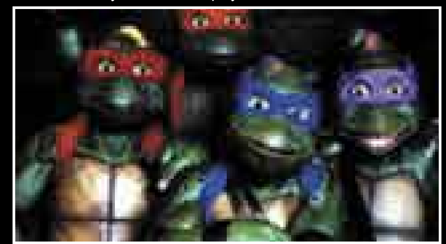
Черепашки перебираются жить в квартиру Эйприл. Пока они в поисках нового жилья. Шреддер возвращается и восстанавливает своё господство. Он создает двух мутантов - Токку и Разара (Tokka and Rahzar), которые устраивают погром в городе. А тем временем черепашки находят канистру с веществом антимутагеном, возвращающим первозданный облик мутировавшим организмам, и решают отправиться туда, где все началось, и где они мутировали - здание TGRI (Techno Global Research Industries). Они вступают в бой с мутантами и оказываются слабее, тогда они решают превратить мутантов обратно в жалких существ, коими они и были, и заманивают их в ловушку с «вкуснятиной», которая была приправлена антимутагеном. Шреддер опять проигрывает черепашкам, но на этот раз навсегда! Happy End!



Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Turtles in Time (Подростки Мутанты Ниндзя Черепашки 3: Путешествие во времени)

США-Япония, 1993 год.
Роли исполняли: Леонардо - /Mark Caso/ Марк Касо
Микеладнджело - / David Fraser/ Дэвид Фрэйзер
Рафаэль - /Matt Hill/ Мэтт Хил
Донателло - /Jim Raposa/ Джим Рапоса
Эйприл - /Paige Turco/ Пэйдж Турко
Кен Шин - /Henry Hayashi/ Генри Хаяши
Сплинтер - /James Murray/ Джеймс Мюррэй
Уокер - /Stuart Wilson/ Стюарт Вильсон
Кейси Джонс (Уит) - /Elias Koteas/ Элиас Котиас
Император - /Sab Shimono/ Саб Шимоно
Митцу - /Vivian Wu/ Вивиан Ву

Эйприл приносит черепашкам разные подарки и древний скипетр учителю Сплинтеру. Скипетр оказывается подобный машине времени и перебрасывает Эйприл назад в прошлое, в древнюю Японию. Черепашки следуют за ней. Они попадают на место битвы и в результате Микеланджело теряет сознание. Его находят повстанцы. Они ведут борьбу против местного Лорда. В конце концов, черепашки побеждают, и успевают вернуться домой.





Шахбазов **Donatello** Бахруз



Teenage Mutant Ninja Turtles



Эту игру выделяет из серии одно обстоятельство - она не сделана по принципу "Убей всех, чтобы пройти дальше". В игре нам представляется шесть групп противников, и игра сделана так, что эти группы могут меняться, игра не сделана по одному сценарию и каждый раз проходя один и тот же уровень вы можете встретить совсем других врагов. Поэтому это наиболее любимая геймерами игра из серии TMNT. Игру предлагается пройти четырьмя героями. Все четыре черепахи в игре похожи единственное реальное различие - то, какое оружие они несут, каждое оружие обладает своими отличительными свойствами, делая каждую черепаху уникальной. Одной большой особенностью игры является то, что вы можете менять своего героя в любом месте, это очень удобно когда у одной из черепашек заканчивается энергия, потому как если энергия закончится, вы потеряете своего героя до самого конца игры. А так при критическом состоянии одного героя вы можете переключиться на другого, а когда найдете кусочек пиццы, включайте "поврежденного", "покормите" его и у вас в строю опять четыре рвущихся в бой бойца. Ниже я предлагаю ознакомиться с героями и их особенностями

Леонардо - Katana Blades
Леонардо - одна из лучших черепах, его мечи имеют большой радиус поражения и он довольно быстр в атаке.

Рафаэль - Sai
Оружие Рафаэля имеет очень маленький радиус поражения, что несмотря на его молниеносную скорость делает его самым невостребованным персонажем. Главное его применение в игре - это места где приходится терять энергию (не в бою).

Микельанжело - Nunchukus
Мики - довольно не плохой герой, его радиус поражения примерно как у Леонардо, что делает их взаимозаменяемыми, различий у них почти не заметно.

Донателло - Bo
Донателло имеет безусловно самый широкий диапазон нападения с его гигантским шестом. Однако, он не может поразить самых маленьких врагов когда ударяет прямо, его шест рассекает воздух над ними и не причиняет им вреда. Зато он может достать врагов с большого расстояния, что делает его просто незаменимым в некоторых случаях.

Помимо основного оружия по мере прохождения игры вы будете находить дополнительное, такое как бумеранг, звездочка ниндзя (одинарная или тройная), пушка (или что-то на нее похожее) которое очень хорошо помогает в бою, но имеет одно не приятное свойство - оно заканчивается. Кроме оружия в игре можно найти пиццу - четверть, половину или целый кусок, которая пополнят вашу энергию соответственно съеденному куску.
Итак, перенесемся непосредственно в игру…

Уровень 1. Спасение April.

Вы начинаете игру "наверху", где в принципе для вас нет никакой опасности, вы можете перемещаться по городу, убивая не многочисленных врагов попадающихся на вашем пути. Стоит остерегаться неких трактороподобных машин ездящих по городу, но они тоже не очень опасны так как ездят по одной и той же траектории. Чтобы пройти до конца карты необходимо спускаться в коллектор где вас уже поджидают многочисленные враги, также можно (а иногда нужно) заходить в дома в которых открыты двери. В конце уровня вас поджидает схватка с одним из прислужников Шредера - Rocksteady. Рокстеди - это такой недалекий носорог в шлеме с автоматом, не представляет опасности если правильно разработать стратегию борьбы с ним. Победив носорога-фашиста (не знаю чем он мне их так сильно напоминает) вы с чувством выполненного долга снимаете путы со своей подруги и казалось бы все можно откинуться на спинку стула и расслабиться, но не тут-то было…





Платформа: NES
Разработчик: Konami
Жанр: Action
Год выхода: 1989

Уровень 2. Спасение дамбы.

Наши заклятые враги недовольные тем, как мы с ними разобрались на прошлом уровне, сделали маленькую пакость - они заминировали дамбу и вот-вот должны ее взорвать, конечно юные герои не оставят на произвол судьбы тысячи мирных граждан которые погибнут в случае этого, как модно сейчас говорить, террористического акта. Прямо не Шредер, а Бен Ладен =) Войдя внутрь дамбы мы примерно попадаем в обстановку похожую на коллекторы и дома первого уровня (если забежать вперед, то обстановка так и не изменится на протяжении всех уровней), опять же мы громим вражеские войска потом и кровью пробивая путь на верх дамбы… Оказавшись на верху дамбы проходим в ее противоположный конец и ныряем в воду. В воде помимо бомб наши враги



расставили также множество ловушек которые так и норовят отправить нашего героя на корм рыбам, но не тут-то было… В общем наша задача за не большой промежуток времени обезвредить все бомбы , что довольно не просто, но ради спасения детей и женщин настоящие герои способны на все! После обезвреживания восьмой бомбы наступает конец уровня, и все вроде бы счастливо завершилось, но Шредер не перестает нам надоедать и приходится опять отправляться в путь…

Уровень 3. Спасение Splinter'a.

Итак, неугомонный Шредер посягнул на святое - он украл учителя юных черепашек, конечно, они не стали долго ждать, а отправились в путь на его спасение. Третий уровень начинается в городе, здесь вам дали своеобразный грузовик с пушкой, на котором вы можете перемещаться по городу, некоторые дороги в городе перекрыты и пересечь препятствие можно только уничтожив его из пушки вашей машины, снаряды для пушки необходимо искать в домах с открытыми дверями. Обстановку в домах можно не описывать так как она абсолютно не изменилась по сравнению с другими уровнями. Пройдя последнее здание вы попадаете на его крышу и продолжаете свое путешествие, перепрыгивая с крыши на крышу небоскребов. В конце уровня вы находите своего учителя,



но не можете его освободить, необходимо сразиться с очередным босом.

Уровень 4.

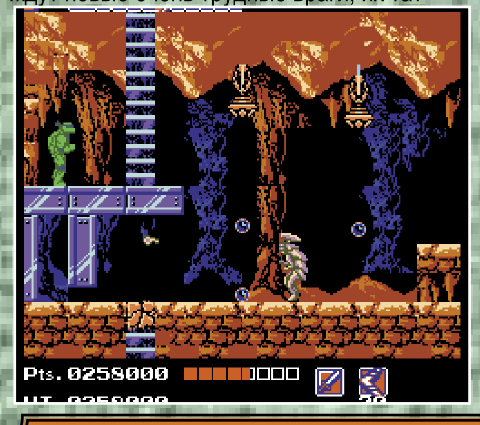
Уровень начинается, как всегда, на поверхности земли. Действия, как мне показалось, происходят на какой-то военной базе. Чтобы ее пересечь необходимо использовать канализационные коллекторы, хотя тут их так назвать довольно сложно так как они "наварочены" всякими бегущими дорожками и прочими "прибамбасами", но все же… Всего коллекторов в уровне 17, каждый из них на входе и выходе пронумерован, чтобы пройти уровень совсем необязательно проходить все коллекторы, достаточно пройти по 01, 02, 04, 05, 07, 09, 12, 15, 17. Конечно, в остальных можно найти пиццу, оружие и прочие полезности, так что выбирать вам. В конце коллектора №17 придется пройти несколько комнат с надвигающимися на вас стенами с шипами, если они вас коснуться - это мгновенная смерть, стены двигаются очень быстро, поэтому и ваши действия должны быть молниеносны, небольшая заминка и в вашем доме будет играть музыка… Пройдя эти стены мы попадаем к боссу, этот босс настолько легок, что я не понимаю зачем его на четвертом уровне размещать, убить его не доставит вам никаких хлопот.

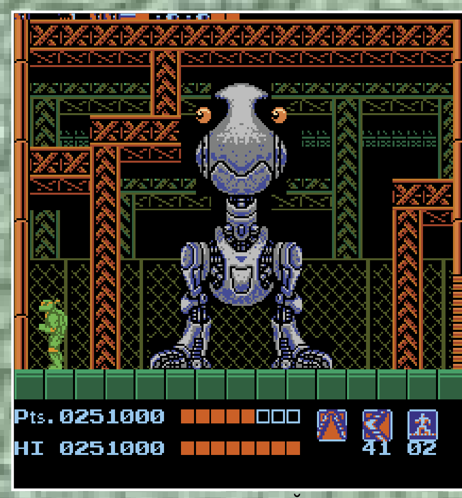
Уровень 5. Нападение на Technodrom.

На поверхности земли наступила ночь, мы находимся на каком-то аэродроме и в кромешной темноте пытаемся найти ближайший коллектор. В отличии от других уровней здесь не надо проходить коллекторы, достаточно сразу попасть в нужный, пройти его и… конец уровня… Уровень получается очень коротким и если вы не хотите его быстро пройти не читайте следующую фразу… Нужный нам люк находится на северо-востоке. Спустившись в коллектор проходим его, а в конце нас уже поджидает очередной босс. Босс довольно тяжелый, но если убивать его оружием дальнего действия, то очень быстро побеждается, сразу необходимо "отбить" все его оружие, а потом спокойно умертвить его ударами по голове…

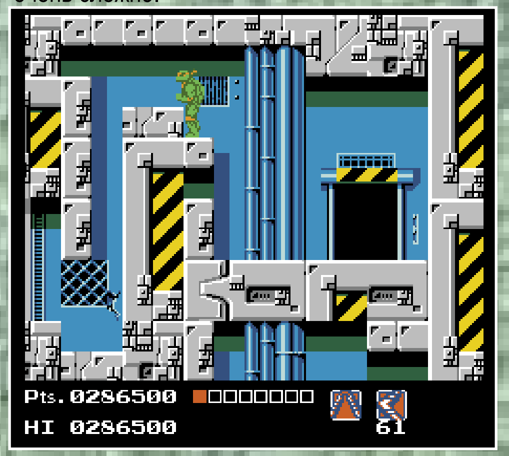
Уровень 6. В поисках Шредера.

Казалось бы неиссякаемый запас прислужников Шредера закончился и теперь ему самому придется ответить за все, что он сделал. На этом уровне нас ждут новые очень трудные враги, их тат





просто огромная армия и пройти этот уровень очень и очень сложно… В конце лабиринтов нас ожидает схватка со Шредером, это несомненно самый сложный босс в игре, но при использовании правильной стратегии и оружия дальнего действия убить его тоже не очень сложно.



Убив Шредера мы освобождаем своего учителя и он на наших глазах, поблагодарив нас, превращается в человека… Все в шоке, но это была совсем другая история… Хэппи энд, как говорится.

Небольшие хитрости в игре

Разделение ваших бумерангов - есть способ поделить бумеранги между черепашками. Делается это очень просто - бросаете бумеранг, жмете старт и меняете черепашку на другую , бумеранг возвращается и вот, уже у двух героев есть бумеранги.

Восстановление энергии - в любой комнате, где есть пицца, она снова появится, если выйти из этой комнаты и войти обратно. Эту операцию можно проделывать много раз и восстановить здоровье у всех героев.

Геймплей: 9 (игра довольно оригинальна)
Графика: 7 (довольно большие и качественно прорисованные персонажи)
Музыка и звук: 6 (музыка конечно не плоха, но ничего особенного из себя не представляет)
Сюжет: 7 (сюжет стандартный, но и разнообразие присутствует)
Управление: 7 (ничего сложного, довольно удобное)
Сложность: 8 (сложность хорошо сбалансирована, немного трудновато, что делает ее только интереснее)

Общая оценка 7,3

*Андрей **Andrey** Бобров*



Teenage Mutant Ninja Turtles 2: The Arcade Game





Платформа: *NES*
Разработчик: Konami
Жанр: Action
Год выхода: 1990

Геймплей: 8
Игра сделана на довольно неплохом уровне, особенно если учитывать год ее выхода, но и ничего выдающегося в ней нет, стандартный экшен, радует глаз его "неплоскость". Некоторые изменения по сравнению с первой частью совсем не радуют, вы можете выбрать только одного героя и с ним пробиваться к финалу игры, герои не имеют никаких отличий ни в оружии, ни в ударах (оружие естественно разное, но на игру это никак не влияет). Количество противников значительно увеличилось и, не смотря на то, что большинство из них похожи друг на друга, они имеют разное поведение, один и тот же боец может быть вооружен разным оружием, что тоже делает игру более разнообразной. Также на каждом уровне встречаются несколько новых бойцов и по несколько боссов, что вместе дает просто огромное количество врагов для игры подобного уровня.

Графика: 7
Графика в игре довольно контрастна, замечательно прорисованные уровни сильно контрастируют с не очень выразительными персонажами, а на некоторых боссов без слез на глазах не глянешь, за что их Конами так невзлюбила…?

Музыка и звук: 7
Простенькая музыка в духе одноименного сериала, разнообразна и не повторяется на каждом уровне, что не сильно раздражает. Звуки уже стали похожи на себя, если Леонардо махает мечом, то можно догадаться, что так оно и есть.

Сюжет: 7
Сюжет как таковой отсутствует. И очень по своему развитию напоминает первую часть игры. Учитывая то, что он все-таки есть и то, что для такой игры он не особенно нужен, поставлю ей 7.

Управление: 9
Управление очень легкое, а что в нем может быть тяжелого? В игре всего три приема на бойца, но это минус не управления, а его плюс:)

Сложность: 6
На мой взгляд, игра чересчур сложна, противники убиваются "на ура", но их огромное количество просто невозможно повергнуть без ощутимых повреждений. Количество боссов тоже не малое и за редким исключением это очень серьезные противники, но все же она не невозможна, а просто более сбалансирована для двух игроков.

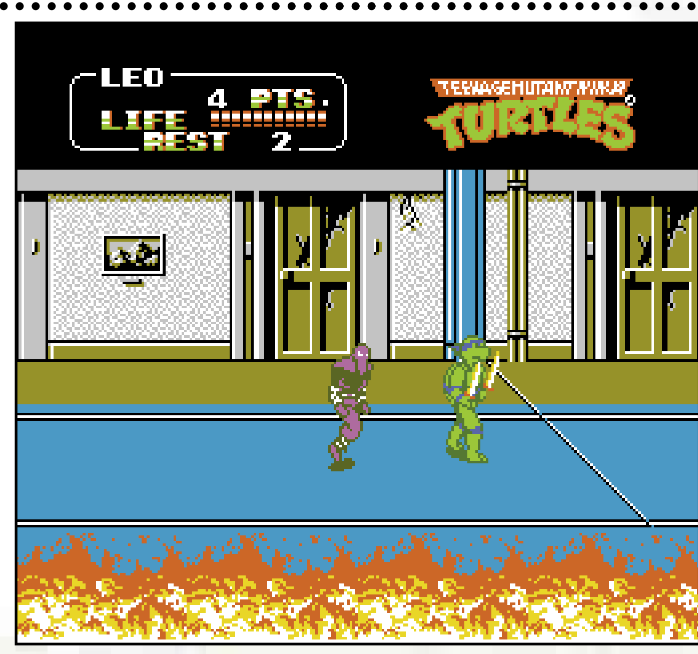
Общая оценка 7,3

В оценке игры я уже в принципе дал ее краткое описание, а теперь перейдем к более детальному обзору мира TMNT 2.







Уровень 1

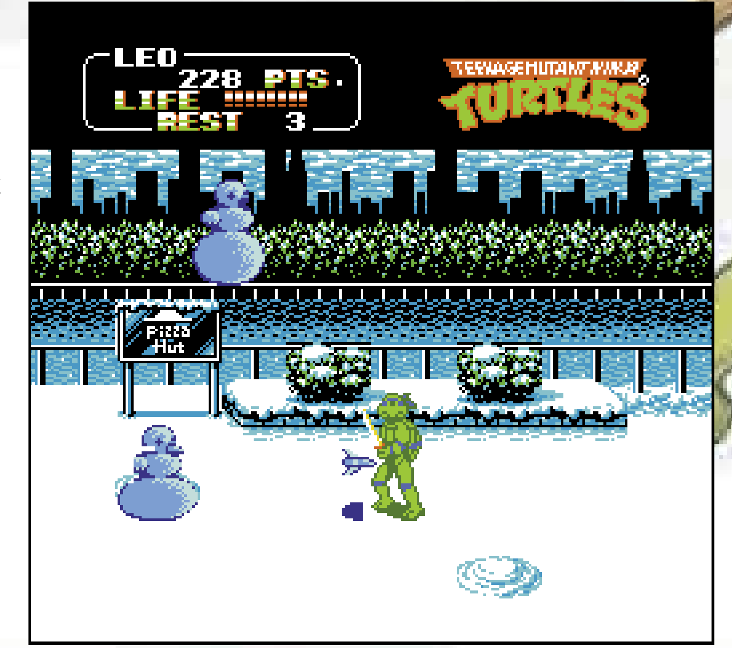
Пожар в доме April, для тех кто не знает это подружка черепах, сама она не черепашка, а девушка… Юные герои не могут оставить подругу на произвол судьбы и бросаются ей на помощь, в доме помимо пожара оказывается множество подчиненных Шредера, которые хотят помешать нам спасти April. Рубя противников направо и налево, мы пробиваем себе путь по коридору к квартире подруги, наконец мы видим ее, но не тут то было… На нашем пути встает один из прислужников Шредера, уже известного нам по первой части - Роксteди, которым нашему герою предстоит не легкий бой… Победив первого босса, мы смахиваем пот со лба, а в этот момент появляется и сам заклятый враг - Шредер, он хватает April и выпрыгивает с ней в окно, естественно мы кидаемся вдогонку…

Уровень 2

Выпрыгнув за Шредером, мы попадаем на наводненные прислужниками нашего врага номер один улицы Манхеттена. По пути нам встречаются орды противников, но убивать надо всех, пока мы не убьем последнего путь вперед нам закрыт. Немного пропетляв по улицам, мы, наконец, выходит на площадку с открытым канализационным люком, но чтобы попасть в родную стихию необходимо повергнуть следующего босса, борьба с которым также оставляет глубокий след на полоске с Энергией нашего героя. Победив этого вооруженного бластером кабана, мы наконец спускаемся в коллектор. Home, sweet home… Но и тут все просто кишит вездесущими “Шредеровцами” которые ни на секунду не дают нам расслабиться. Пробив, через сотни врагов, путь наверх мы сталкиваемся с очередным боссом, уничтожить которого не составит нам большого труда.

Уровень 3

Как-то незаметно время пролетело, пока мы выбрались из канализации, в Нью-Йорк пришла зима. И вот мы продолжаем свою миссию по спасению Эйприл на заснеженных улицах Манхэттена, отбиваясь от назойливых любителей поиграться в снежки и ракетоносных снеговиков. Немного размявшись мы встречаем очередного босса, злостного волчару, который оказывается крепким орешком и оказывает ожесточенное сопротивление при попытках его уничтожить, но и наш герой не лыком шит, как всегда он оказывается победителем и проходит дальше. Тут я затрудняюсь сказать куда мы попадаем, похоже это либо подземный гараж, либо зима закончилась также быстро как и началась, но это не столь важно… Важно то, что пробившись к концу этого уровня мы наконец видим свою связанную подругу, а значит развязка близка, но для того, чтобы ее спасти нам необходимо уничтожить следующего, на сей раз не очень сильного, босса, это такой злобный, непонятный, огромный мух. Не особо напрягаясь наш герой поражает этого врага, после чего освобождает свою подружку и получает щедрое вознаграждение, которое похоже осталось за кадром…







Уровень 4

Мне не очень понятна ни завязка ни развязка уровня, возможно мы просто гуляли по улицам и попали в переделку, возможно причины абсолютно другие, но попали мы на мост, на котором расположены полчища Шредеровских прислужников, кромсая их и укорачиваясь от вездесущих автолюбителей мы проходим первую часть уровня далее мы несемся по этому мосту на реактивном скейтборде (прямо “Назад в будущее”), убив сотню - другую врагов и не встретив на своем пути ни одного босса, мы покидаем этот непонятный разминочный уровень.



Уровень 5

Дальнейший сюжет игры вполне ожидаем, неугомонный Шредер, норовит сделать нам очередную гадость и похищает… Кого бы вы думали? …Ну конечно, нашего учителя! Точнее не совсем нашего, а черепашек. Естественно наши герои бросаются выручать из лап этого монстра своего учителя. Уровень проходит на уже знакомых нам Нью-йоркских улицах, первый этап заканчивается довольно своеобразным и ужасно простеньким боссом, в виде четырех стреляющихся мини-вертолетов после поражения которых они появляются еще раз. А может это вовсе и не босс, мне просто показалось…? В конце уровня мы находим учителя привязанного к стенке, а из лифта к нам поднимается очередной монстр, на сей раз это клюворылый железный автоматчик, победить которого не так уж и просто и придется попотеть. Преодолев этого босса мы возвращаем свободу нашему учителю, за что он нас благодарит. …А от Эйприл благодарность получше была, если честно…

Уровень 6

Ну вот вроде бы все сделали, всех спасли, но где там! Нам конечно мало, как это не дать пару пинков Шредеру на прощанье? Не порядок… В общем собираем вещички и направляемся в гости к нашему заклятому врагу. Об этом уровне и рассказать нечего, кроме того, что здесь в качестве наших противников выступают даже тигры… Действие происходит в каком-то оформленном в китайском стиле здании. Пробиваясь сквозь его коридоры мы встречаем как новых, так и старые врагов которых сотнями мы уничтожали на предыдущих уровнях. В конце уровня нам предстоит сразиться с здоровенным самураем с летающей, жутко надоедливой, головой. Босс не из легких, но и мы не лыком шиты, немного усилий и вытерев свой меч о его доспехи отправляемся на следующий уровень.

Уровень 7

Это большой “техногенный” уровень проходящий в логове Шредера. На пути мы встретим просто огромное количество врагов, практически всех мастей встреченных на предыдущих уровнях, а также и кое-кого новенького. Пробившись сквозь несметные полчища врагов, в конце уровня, мы встречаем босса с автоматом. Разве это честно? Мы все с мечами да кинжалами, а они автоматами? Босс также не из легких, но для нас-то это не показатель. Победив этого босса, мы прямиком попадаем к следующему. Он хоть и не вооружен, но тоже очень опасен. По столь частому появлению боссов чувствуется, что развязка близка. Надавав ему по шее отправляемся к следующему боссу, и что мы видим, похоже что мы прибыли туда куда так стремились на протяжении семи уровней, мы попадаем прямиком к Шредеру. Бой предстоит не легкий, по некоторым сведениям чтобы его повергнуть необходимо нанести 250 ударов… Сам не считал, утверждать не буду, но бить его надо ооочень долго. Кроме того он еще выпускает своего двойника, что очень затрудняет битву, если вы убиваете двойника, что сделать не очень сложно, появляется новый… Шредер очень серьезный противник и пройти его в одиночку не просто сложно, а очень сложно. **Успехов!**



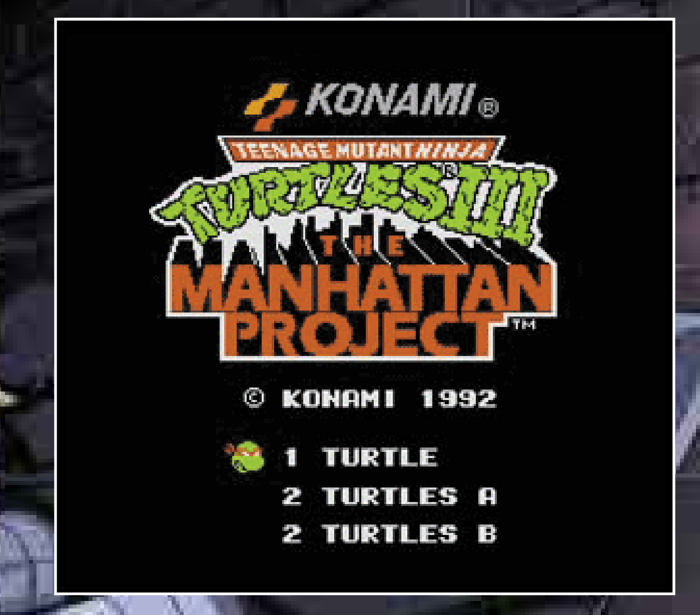
*Андрей **Andrey** Бобров*

Teenage Mutant Ninja Turtles 3: The Manhattan Project





Платформа: *NES*
Разработчик: Konami
Жанр: Beat'em up
Год выхода: 1992



Третья часть похождений зелёных мутантов-рептилий собрала в себе все достоинства предыдущих двух частей, а также Konami не упустила возможность добавить несколько изюминок, что этот разработчик очень любит делать в сиквелах и приквелах. Один шедевр неизменно сменяет другой, ещё более совершенный и навороченный. Konami делает игры на NES такими, чтобы в них действительно было интересно играть, и TMNT3 - так сказать, эталон этого принципа.

Сюжет

Ну какой может быть сюжет в "Черепашках-Ниндзя"? Классическая формула "Шреддер похищает Эйприл" в действии. Ни центом больше, ни центом меньше.

Геймплей

Игровое действо идентично своему коллеге из второй части серии: классический beat'em up. Те же роботы-ниндзя, прущие и вылетающие со всех сторон, те же чёрные шары, так и норовящие превратить черепашек в плоский блин, те же канализационные люки. Но есть в TMNT3 что-то такое, что ставит эту часть выше второй. Во-первых, это улучшившиеся суперудары. Теперь они уникальны для каждого из черепашек: у Леонардо это кручение на месте с мечами, у Рафаэля - так называемое "сверло", у Микеланджело - прыжок вверх ногами вперёд, а у Донатело - полёт с вращением его шестоподобного оружия. Причём, при каждом использовании этих суперударов тратится одна жизнь из шкалы, что придаёт игре ещё больше интересности. Что примечательно, Konami решила перенести эти суперудары и в четвёртую часть,





поменявшую свой жанр на "файтинг".
Очень полезное нововведение в серии "Черепашек-Ниндзя" на NES, как и вообще в жанре beat'em up, это перекидывание врагов через себя с помощью оружия. Как бы это абсурдно ни звучало, но даже Микеланджело может выкинуть такой финт своими нунчаками. Это избавило нас от "утомительного кромсания на лоскутное одеяло" армии хлюпиков-недоносков-роботов-ниндзя, с которыми очень надоедало возиться во второй части. Разве что на более сильных противников перекидывание не действует должным образом, хотя и наносит определённый урон.



Противники стали разнообразнее. В силу того, что первый уровень пляжный, появились "песочные" роботы-ниндзя. Порядочные проблемы создают и каменные солдаты Крэнга, с которыми иногда приходится долго повозиться. Перекочевали в TMNT3 из предыдущей части и маленькие противные металлические "птички", которые, как и во второй части, встретились нам в канализации. Конечно, этим не ограничивается "арсенал" противников.
Разработчики решили немного разнообразить и сами уровни. Так, появился раунд, на котором мутантах-черепахам придётся покататься на сёрфинге. Как и в предыдущей части, роботы-ниндзя могут вылетать из канализационных люков (только как они выгадывают момент, когда выпрыгнуть, они ведь ничего не видят?!), после чего, как и прежде, могут кидануть в черепашек крышкой.
Также они не разучились скидывать на героев вывески и плакаты, вылетать из витрин магазинов. В уровнях стало гораздо больше пропастей, а значит, больше риска потерять жизни.
И в заключение, о системе жизней. По сравнению с TMNT2 шкала жизней увеличилась на четыре деления



- теперь их стало 16. Количество попыток также вполне терпимо и его хватает. Konami не обделила геймеров и "континьюсами" (continues), их традиционное число - 3, чего вполне хватает для прохождения всей игры, тем более, что количество уровней не является таким уж заоблачным.
Одной из самых "вкусных" нововведений является возможность выбрать другую черепашку после потери попытки. Таким образом, надоесть ни одна из черепашек не успеет, можно вдоволь наиграться за каждого из героев.
Ну а в остальном, за исключением других менее заметных изюминок, геймплей полностью копирует вторую часть.

Графика и анимация

Объективно сравнить графику третьей и второй части можно было только в том случае,



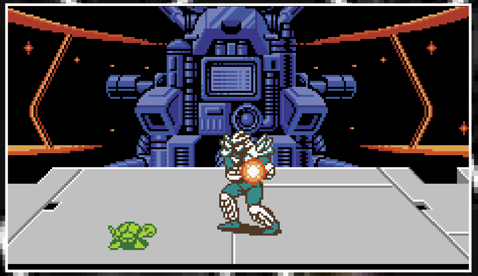


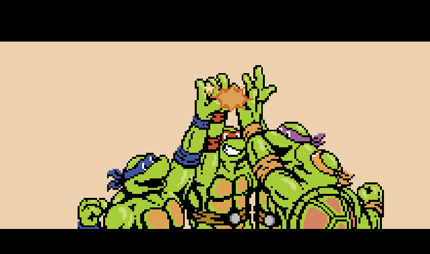
если бы было побольше идентичных уровней, а не только “Канализация”. Но всё равно по уровню детализации бэкграундов TMNT3 даёт форум многим своим NES-коллегам. На модели героев, противников и боссов также приятно смотреть. А вот анимация особых усовершенствований не претерпела: всё те же 3-4 кадра в анимации движения. Однако в лучшую сторону изменились движения при ударе, хорошо прорисованы движения при суперударах. Из других NES’овских бит’эм апов по красоте визуального исполнения с TMNT3 может сравниться разве что Mighty Final Fight.

Музыка и звук

В музыкальном плане игра очень неплохо смотрится не только среди других представителей жанра beat’em up на NES, но и среди многих “грандовых” платформеров. Очень неплохо сымитированы ударные инструменты, ведущая соло-партия очень хорошо слушается. Теперь о звуке. Видно, что за два года Konami вплотную поработала не только на визуальной и игровой составляющими TMNT3. Они настолько реалистичны, что кажется, что играешь на Сеге.







Плюсы: захватывающий геймплей, множество изюминок, отличная графика, реалистичные звуки

Минусы: небольшое количество уровней, иногда завышенная сложность.

Геймплей: 9 (убойный)
Графика: 8,5 (отличная)
Музыка и звук: 9 (музыка хорошая, звук безбашенный)
Сюжет: 5 (сюжет стандартный)
Управление: 8 (неплохое)
Сложность: 7 (выше среднего)

Общая оценка 9,0
почти идеально

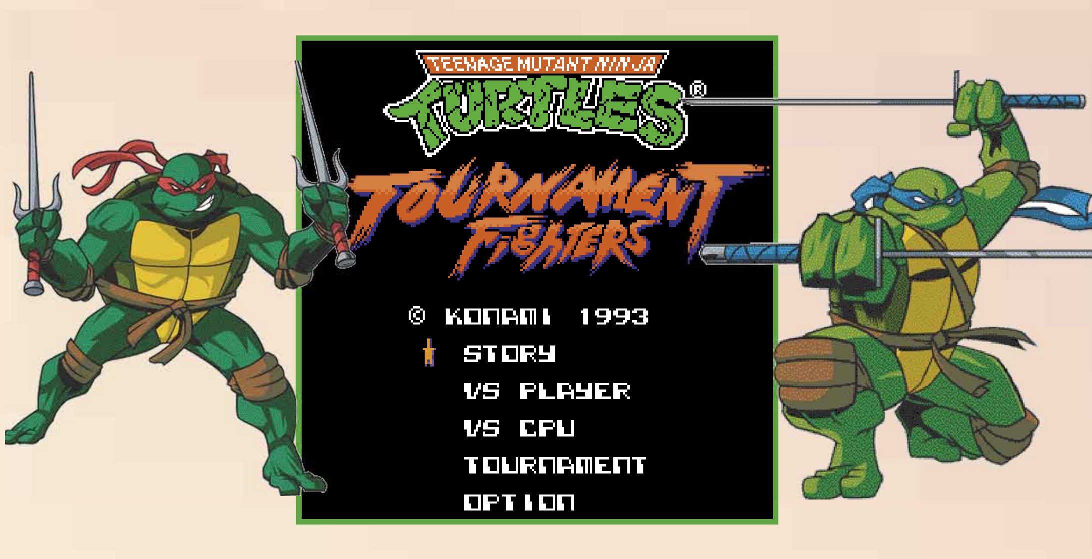


*Вадим **Полтергейст** Дмитриченко*

Konami ещё раз доказала, что является “фабрикой шедевров”. Если учесть количество изюминок, можно с уверенностью сказать, что это не просто видоизменённый TMNT2, это - эталон жанра beat’em up. Образец, на который надо равняться и которому надо подражать.



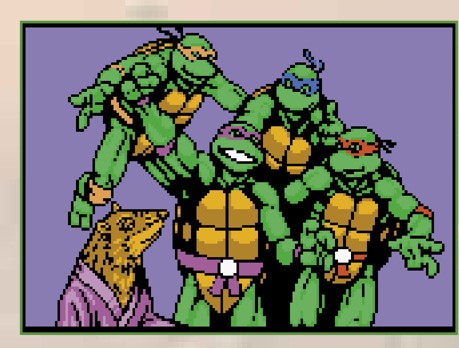
Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters





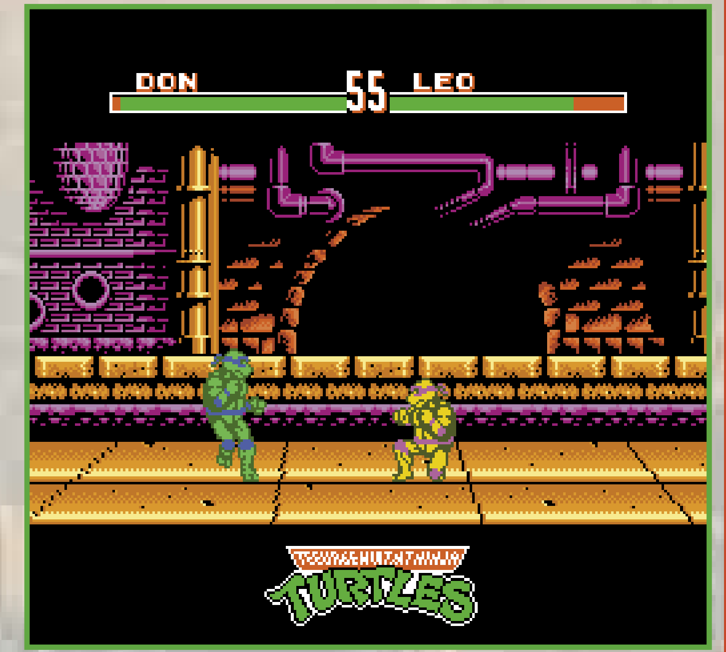
В TMNT TF присутствуют четыре варианта игры: Story - выбираете себе героя из черепашек и должны по очереди победить всех оставшихся бойцов начиная с ваших собратьев, заканчивая Шредером. VS Player - ну тут все понятно игра с другом, где вы можете выбрать любого героя и выяснить ху есть ху. VS Cpu - тоже всем понятный режим, в качестве друга здесь выступает компьютер. Tournament - здесь вы можете выбрать четырех героев которыми могут управлять как люди так и компьютер, но турнир тоже получается очень маленьким - всего три боя. Движения игроков практически одинаковые, за исключением нескольких приемов являющихся особенностью каждого героя.

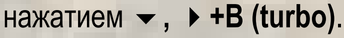
ВНИМАНИЕ: движения и комбинации ударов персонажей игры указаны для игрока, стоящего в левой части экрана в начале боя.



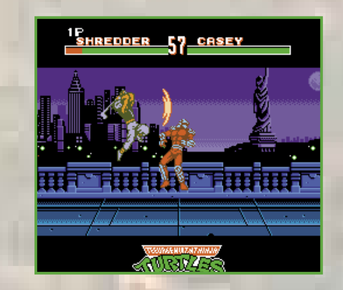
► - вперед;
◄ - назад;
▲ - вверх;
▼ - вниз;
A, B - кнопки управления A и B.
A (turbo), B (turbo) - кнопки управления турбо A и турбо B.
▼ **+A** - подсечка, подкат;
A+B - спецприем, за его выполнение у вашего бойца отнимется часть энергии;
B и ▼ **+** ◄ - блок;
► **,** ► - быстрый бег;

Нажатие кнопки **A** при быстром беге **- удар плечом в прыжке**;
Нажатие кнопки **B** при быстром беге **- удар ногой в прыжке**;
Вплотную к противнику ► **+B - бросок**;
Во время игры на поле боя выбрасывают красный шарик, его можно **подобрать** нажав ▼ **+B (turbo)**, а **бросать** его нажатием ▼, ► **+B (turbo)**.



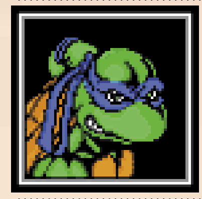




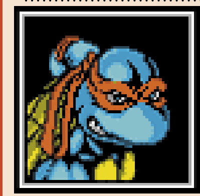




Теперь перейдем непосредственно к персонажам:



Leonardo: Способен нанести удар ногой во вращении, для выполнения этого спецприема жмем ▼, ►**+A**.



Raphael: Наносит удар во вращении в горизонтальном полете ◄, ►**+B**. Также у Рафаэля вместо броска своеобразный прием, для выполнения его подходим вплотную к противнику и жмем ►**+B (turbo)**, он запрыгивает на противника и производит какие-то непонятно-пошлые телодвижения, очень эффективный приемчик.



Michelangelo: Владеет ударом двумя ногами в полете, ◄+▼, ▲+▲**+(A/B)**, кнопки **A** и **B** меняют угол его полета.



Donatello: Бьет ударом ноги во вращении с подсечкой, ►+▼, ▲+◄ **+A**. Это самый эффективный удар среди черепашек.



Casey: Шустрый, но слабенький противник, его можно убить тремя удачными ударами. Пускает в ход клюшку, нажимайте ◄+▼, ▲+► **+A**, любители гольфа. Также он может выпустить энергетический заряд - ▼+◄, ◄ **+B**.



Hothead: Просто огромен, удар его ужасен, но он ооочень неповоротлив и медлителен. Он может пускать огонь изо рта ◄+▼, ► **+A**. А также наносит удары головой в прыжке ▲, ▼ **+A/B**.



Shredder: Как и положено ему, является самым сильным противником. Он может проводить серию ударов при нажатии **B (turbo)** и пускать по земле вихри - ►, ▼ **+B**.

Геймплей: 7 - Нужно трезво смотреть на вещи и тогда можно понять, что Конами выложилась по полной создав этот, один из лучших на консоли, файтинг один-на-один. Игра довольно динамична, бойцы быстро двигаются и наносят удары, что не даст вам поспать во время игры, небольшая заминка и вы повержены. Правда минус игры в том, что ударов и спецприемов довольно мало.

Графика: 8 - Графика довольно красива для игры такого уровня, цвета скудноваты, но не стоит забывать, что это денди.

Музыка и звук: 7 - Музыка в игре довольно неплохо и качественно сделана, ее ритм так и подбивает вас ринуться в бой, а вот звуки подкачали, они тусклы и однообразны, что оставляет не самое лучшее мнение о звуковом сопровождении в целом.

Сюжет: 5 - В принципе какой может быть сюжет у подобных игр? Но, оценим сюжет по следующим показателям: количество бойцов очень мало - всего их семь и чтобы пройти до конца достаточно выиграть 6 сражений, игра очень мала и проходится одним махом в течении 10-15 минут. Количество мест для проведения битвы тоже достаточно мало и они не отличаются особой оригинальностью.

Управление: 8 - Управление довольно легко и пальцы не заплетаются в кнопках, но это только лишь по тому, что у бойцов очень ограниченный набор приемов.

Сложность: 7 - Сложность неплохо "отрегулирована", но все же довольно проста. В опциях вы можете сами выставить уровень сложности (легкий, нормальный или тяжелый), но даже на тяжелом уровне довольно легко одолеть всех противников.

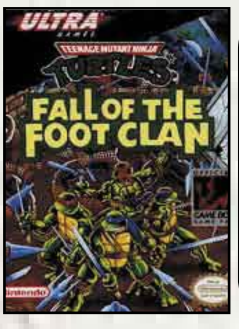
Общая оценка 7,0

*Андрей **Andrey** Бобров*



Teenage Mutant Ninja Turtles на консоли GAME BOY

Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan

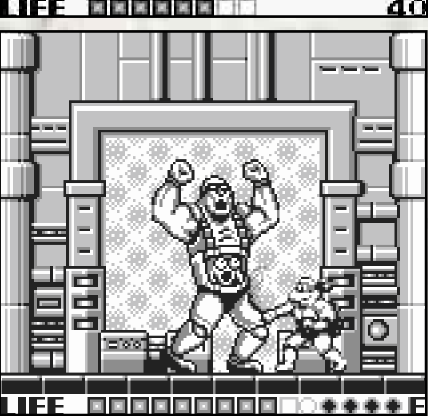


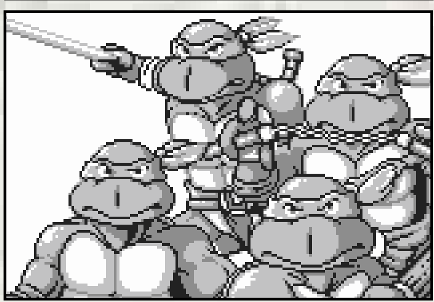


Платформа: Game Boy
Разработчик: Konami
Жанр: Beat'em up
Год выхода: 1992

Вторая часть, так же как и её старшая сестра, аналогично не оправдала моих надежд. Но разработчики остались верны своему стилю, разве что головы черепахам нормальные сделали, да и сами черепахи чуток измельчали. Опять таки, идем до безумия медлительной черепахой по непересеченной местности и рубим в капусту все, что попадается на пути. Никакого шага влево или вправо. Линейность. Никакого интереса.







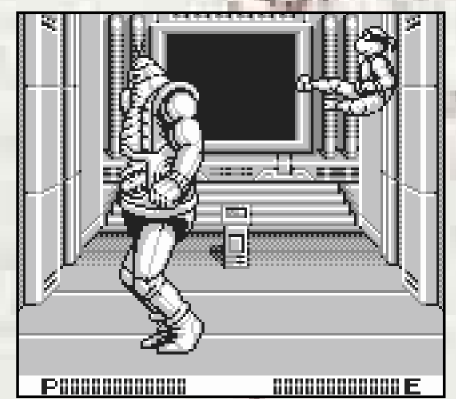
Teenage Mutant Ninja Turtles: Back From the Sewers





Платформа: Game Boy
Разработчик: Konami
Жанр: Beat'em up
Год выхода: 1990

Портирование черепах на карманную монохромную приставку не прошло бесследно. Классический beat'em'up превратился в банальный линейный платформер, коими гордились в середине восьмидесятых прктически все девелоперы, разрабатывающие игры для восьмибиток. Но хоть Геймбой и особый случай, я ожидал от этой игры большего, чем примитивный экшн. Побеждает тот, кто научится вовремя нажимать кнопку прыжка и кнопку удара, ибо враги прутЪ. Изо всех щелей. Сюжет как таковой отсутствует: игроку дается право выбрать одну из черепах и идти вперед, к достижению заветной цели – просмотру финальной заставки. Черепахи все идентичны, прыгучи и выполнены в стиле superdeformed, что для представителей жанра «comix from USA» не свойственно. Зачем на этот шаг пошли создатели, для меня останется навеки загадкой.





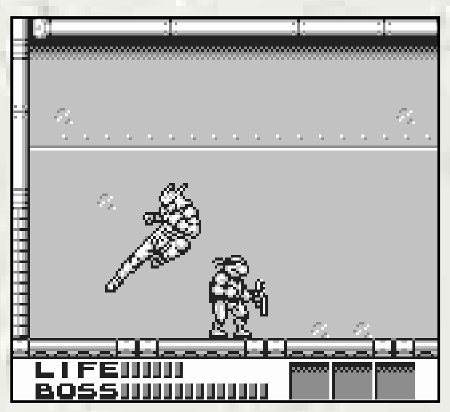
Teenage Mutant Ninja Turtles III: Radical Rescue





Платформа: Game Boy
Разработчик: Konami
Жанр: Beat'em up
Год выхода: 1993

Третья, она же заключительная, часть игры поспособствовала попаданию маленькой ложки меда в огромную бочку под название «черепашьи бега на Game-Boy». Конамцы видимо все-таки вняли негодованиям общественности (а может, отнеслись к делу чуть серьезнее) и выдали в наши руки продукт в стилистике вечной Кастлевании. Да, именно такой вариант платформера ушлые японцы посчитали самым правильным в случае игр для карманных приставок (по секрету, я также считаю, что данный жанр больше всего удается именно для хендхелдов). В игру добавились фирменные лестницы, фонарики (правда в качестве декора) и даже… летучие мыши (в Конами, наверное, так и не додумались, на что же поменять спрайты из кастлеванской трилогии). Ну да не беда, главное, что играть стало намного интереснее (даже музыка зазвучала как-то поживее). Поняв, что больше из черепашьего брэнда им ни капельки не выжать, ребята из Конами занялись другими более важными делами. Так шло очень долго, пока не появился на прилавках магазинов всем известный GBA. Тут-то японцы и разродились очередным зеленокожим бестселлером. Но это уже совсем другая история…

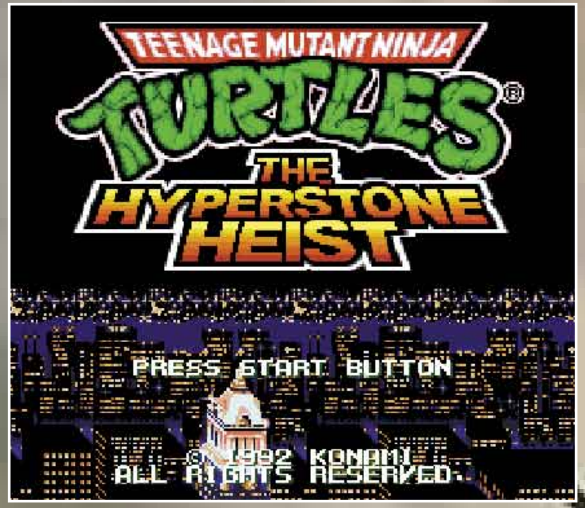


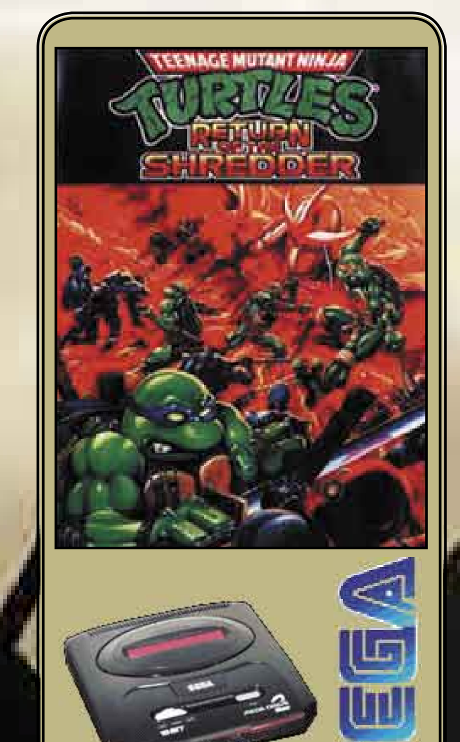
Максим ***Tarantul*** Белоусов

***P.S.:** Автор сколько не пытался, но так и не понял: ну почему практически во всех играх про черепашек-ниндзя первым боссом выступает бедняга Рокстеди. И даже свой любимый автомат никогда не меняет (хотя нет, в третьих «больших» черепахах у него был автоматический гарпун…). Впрочем, после такой стабильности, инроку уже не составляет труда догадаться, кто будет следующей жертвой юных мутантов.*

Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist







Платформа: *SMD*

Разработчик: Konami
Жанр: Beat'em Up
Год выхода: 1992

Что сразу хочется сказать про эту игру?
Во-первых, её обзора не было в первом номере, темой которого были наши любимые черепашки-мутанты... Черепашки на SNES и Genesis во многом похожи, но, пожалуй, игра на Genesis тоже упоминания стоит... Поэтому я и написал этот обзор.

Отличие черепашек-ниндзя на Genesis от версии на SNES мы видим уже в начале игры. Шредер уменьшает Нью-Йорк с помощью силы гипер-камня (помню, помню я этот камень, читал когда-то в комиксе у друга, как Шредер им уменьшал черепашек). Черепашки такого безобразия не терпят и отправляются мылить Шредеру шею. По мне, сюжет более интересный, чем в версии на SNES, где Крэнг стырил Статую Свободы (на кой ляд ему эта статуя сдалась, что он с ней делал? Как-никак похитить город целиком вместе с этой статуей - это покруче будет!) Забегая вперёд, скажу, что если в версии на СНЕС Эйприл в конце прославляет черепашек, то в версии для Сеги герои "остаются неизвестными" (но, уж наверное, не для Эйприл). Хотя, конечно, сюжет в таких играх не главное.

Тем не менее дальше мы видим, что черепашки и их основные враги в версиях для Genesis и SNES нарисованы почти одинаково. Да и некоторые боссы тоже... Но уровни различаются. Кстати, на SNES есть такая "фишка": если вы не идёте вперёд, появится Эйприл и будет вас звать. На Genesis её нет. Игры-то разные оказались!

На Genesis игра, как бы это сказать... коротковата и несколько однообразна. В SNES-версии есть оригинальный босс-Шредер, которого надо бить, бросая врагов "в экран"; есть уровень на скейтборде в канализации; есть уровень



на скейтборде в будущем, вообще очень интересный и особенный; есть интересный поворот, когда черепашек забрасывает в путешествие во времени. Всё это придаёт игре разнообразие. На Genesis единственный особенный



уровень - на скейтборде по воде, а так - иди и мочи, иди и мочи, иди и мочи. Скучновато может стать, честное слово. И вообще уровни и враги на них куда менее разнообразны (На СНЕСе есть уровни в разном времени, которые уже этим интересны). Может, кому-то разнообразие и не нужно. Но когда я садился играть с кем-то играть эту игру вдвоём, моему напарнику через некоторое время первоначального удовольствия (30-40 минут) игра надоедала - я-то, если начал, то хочу закончить, а напарник говорит: "Ну немного надоело, выключи, давай во что-нибудь другое". Хорошо, что на эмулях есть SAVE - это спасает. В итоге я, перезагружаясь на другой день, много с кем на пару прошёл эту игру до конца. Правда, на боссах скучать не придётся - придётся играть аккуратно, внимательно и точно, иначе много жизней потеряешь.

Что ещё мне не нравится в игре - уж слишком она короткая. Что черепахи на Сеге банально короче СНЕСовских - это факт. Хотя это-то из-за меньшего разнообразия, может, им и в плюс. Как раз тогда, когда игра начала бы поднадоедать даже мне, она кончается.

Прим. ***Stroke:*** Как часто бывает с издаваемыми играми для различных стран эта игра вышла для США под названием ***Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist***, а для Японии - ***Teenage Mutant Ninja Turtles: Return of the Shredder.***



Боссы в игре как боссы, вот только одно "но". Я считаю себя неплохим знатоком истории черепашек (как и Чёрного Плаща), но кто такой TATSU (которого нет в SNES-версии), я не знаю. Судя по всему, какой-то ученик Шредера. Но не читал про него ни одного комикса и не видел ни одного мультфильма. Хотя, естественно, это не значит, что таковых нет.

В плюс сеговским черепашкам запишу достаточно сбалансированную сложность. На Денди, на мой взгляд, черепашки несколько переусложнены (исключая Tournament Fighters), а вот на Сегу - самое то. Впрочем, про СНЕСовских опять же можно сказать то же самое…

Что имеем? Получилась статья-сравнение. Ну а как без этого, если игры действительно похожи от игрового процесса до рисунках в заставках, хотя безусловно не одинаковы?

Преимущество черепах на Genesis - несколько более интересная завязка истории с гиперкамнем.

Преимущество черепах на SNES - большее разнообразие, большая продолжительность. Да, ещё там есть режим битвы друг с другом (хотя это мелочь).

В общем, моё мнение такое - SNES-черепахи немного лучше.

И тем не менее, Genesis-черепахи не плохи. Графика - я бы не сказал, что хуже, чем в СНЕСовских. Подробнее останавливаться на ней не буду - см. обзор версии СНЕС. Звук уступает немногим, те же ласкающие слух восторженные крики черепашек и звуки ударов. Да и вообще - геймплей присутствует! И очень хороший! А разве не это главное? Если кто-то любит такие игры, как я их люблю, то даже однообразие игры долгое время не вызовет у него скуку. Мочить их всех! Кауабанга! Осторожно, сзади! А ну, отпусти его!...

В общем - игра должна быть у всех любителей черепашек-ниндзя, у кого есть возможность её скачать. Как и СНЕСовская версия.





А играть в эту игру, может быть, лучше вдвоём. Но я даже когда играю один испытываю положительные эмоции!

Геймплей: 8,5	Общая оценка
Графика: 7,5	7,0
Музыка и звук: 8	
Сюжет: 6	
Управление: 8	

Никита **DarkArchMage** Шорохов



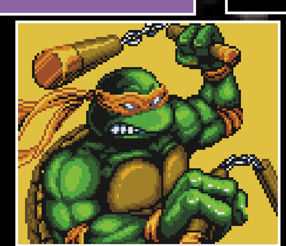










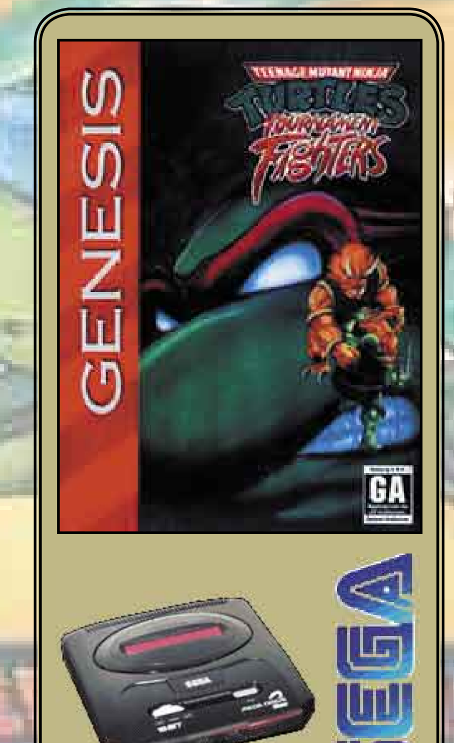




Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters







Платформа: *SMD*

Разработчик: Konami
Жанр: Fighting
Год выхода: 1993

Файтинг про черепашек ниндзя, версия для Сеги. Как известно, Konami выпустила три игры с одинаковым названием, на разных платформах. И хоть названия одинаковы, игры это были совершенно разные. Различны по сюжету, геймплею, набору персонажей... Поведу я свой рассказ о версии для шестнадцатибитного мегадрайва.

Игра повествует о сольной деятельности Кренга. Решил он, значит, захватить наш мир в одиночку, без помощи Шреддера. Обдумав свои прошлые поражения, он пришел к выводу – причиной всех неудач является то, что много народу из измерения X не переправить, а с небольшим отрядом каменных солдат, черепахи разбираются за несколько ударов. Раз нельзя обрушить военную мощь измерения X на землю, нужно заманить черепах туда, где эти войска уже сосредоточены – в родной для Кренга мир. Приманкой выбран Сплинтер - видимо Эйприл интересовался только Ороку Саки. Тут тоже все было проделано самым логичным образом – чтобы крыс не сопротивлялся, на захват отправили клонов, всеми повязками похожих на его учеников. План сработал – зеленокожие ниндзя сами перенеслись в измерение X. А вот тут, логика Кренга, принесшая ему, практически, победу, отказывает напрочь. Вместо того чтобы обрушить на небольшой отряд все силы кренговой империи, розовый мозг отправляет на бой тех самых клонов. Вот такое решение... силы теперь уравнялись: за нехороших дядек – всего на три бойца больше. Подобная завязка больше подошла бы к очередному beat'em up'у – оказавшись в измерении X, черепахам пришлось бы крушить несметные полчища врагов, такой сценарий развития событий, согласитесь, был более логичным, а потому не вызывал бы мыслей о помешательстве Кренга. Как уже было сказано ранее, узнав о пропаже учителя, и выслушав ультиматум от инопланетного захватчика, черепахи собрали вещи, обзвонили знакомых, и отправились в бой. Знакомые, в большинстве своем, в стороне не остались, а тоже решили поучаствовать в намечающейся бойне. Первым, естественно, откликнулся Кейси, уж он то всегда рад... Вообще, наличие этого маниакально настроенного дядьки в игре меня очень порадовало. Так же, повидать другие миры, решила Эйприл, нет, я, конечно, знаю, что в оригинальных комиксах, эта девушка и репортером не была, и Сплинтер её некоторым способам самообороны обучил... но чтобы так... Забудьте про то, что вы видели в других играх с её участием, спасать придется не её, а от неё. Хрупкая девушка решила даже оружия не брать – рвать мутантов она будет голыми руками (откуда только сила берется). После некоторых раздумий, я пришел к выводу, что Шреддера, в данной части, как раз потому и нет, что он, вспомнив, как часто ранее использовал репортершу, в качестве приманки для панцирных воинов, решил не попадаться рассвирепевшей особе на глаза. Третье и четвертое место, в группе поддержки, заняли менее известные персонажи - Ray Fillet и Sisyphus. Если первый попадался мне на страницах комикса, то о втором я совсем ничего не знаю. Что заставило их отправиться в столь опасное путешествие – мне не известно. Итак, в результате у нас набирается 11 персонажей, трое из которых встретятся лишь под управлением компьютера. Не много, но и не мало. А вот графика мне определенно понравилась. Более мрачная, чем в остальных играх этой серии – разве что кровищи не хватает. Красивые и, опять же, мрачные уровни, каждый из которых по-своему уникален (действие происходит в разных местах измерения X, то есть на различных планетах). Игра может похвастаться двухслойными анимированными бэкграундами (правда эта двухслойность заметна не сразу; по причине того, что слои движутся







достаточно медленно, относительно друг друга – эффект перспективы не столь заметен, как хотелось бы). Персонажи детально прорисованы, видны складки на одежде, хорошо, для мало цветной приставки передан объем. Все сделано почти «на отлично», но... в игре прослеживается некоторая незавершенность – персонажи Ray Fillet и Эйприл прорисованы заметно слабее остальных, анимация не всегда смотрится эффектно – местами она только портит впечатление от всего визуального ряда. Но, повторюсь, общее впечатление оттого, что узрел я на экране – положительно.
Звуковое оформление, так же, заслуживает только хороших отзывов. В игре очень много голосовой озвучки, причем черепахи и клоны обладают разными голосами – злые туртлесы произносят слова медленно, замогильным голосом, как отрицательные персонажи в детских театральных постановках. Звуки ударов, так же, вполне реалистичны. Музыка, тоже, на высоте. Для каждого уровня заготовлен свой трек, мелодии динамичные, запоминающиеся.
Мрачная графика – не единственное, что отличает данную игру от других черепахофайтов. Существенные отличия кроются и в том, как все это играется. Каждый персонаж знает три супер-удара, причем в комбинации клавиш, вызывающих удар, можно свободно менять кнопки A и B (на сеговском джойстике, естественно). В первом случае удар будет быстрее, во втором – сильнее. Сами удары ни чем не выделяются, отличился только Кейси – он может оставлять бомбу с таймером, которая, при взрыве, поражает всех, кто не успеет отойти на безопасное расстояние, будь то противник или же сам минер. Все тот же Кейси способен отбивать своей клюшкой всевозможные фаерболы противника – тоже довольно оригинальная способность, хотя и не востребованная в бою, по причине сложности применения самого удара, и малой доли противников, владеющих дистанционными атаками. Так же, у каждого персонажа есть свой «последний довод» - удар, способный нанести огромный урон противнику, правда выполнять его можно лишь тогда, когда ваш подопечный находится при смерти. Естественно, такая особенность позволяет переломить ход боя в любой момент.
Так же есть возможность изменять способности персонажа, меняя показатели Speed и Power. Увеличивая значения Power, вы увеличиваете силу удара бойца, платить за разрушительные способности придется скоростью этих ударов – они будут заметно медленнее, чем у противника. Значение Speed определяет скорость, с которой персонаж будет перемещаться по уровню.

На этом особенности, непосредственно влияющие на геймплей, заканчиваются, но в игре имеется еще несколько моментов, не упомянуть которые я не могу. Во-первых, под удары отведено всего две кнопки геймпада, третья кнопочка заставляет вашего персонажа выкрикивать всевозможные колкости в адрес врага. Пользы от этого, ни какой, за то помогает указать оппоненту, где его место. Вторым на очереди идут управляемые реплеи. Как и в других файтингах, нанеся последний удар по противнику, вы можете просмотреть финал боя в замедленном режиме, что бы еще раз восхититься собственной крутизной. Но, в отличие от других игр, в TF этим финальным роликом можно управлять – перематывать в разных направлениях, просматривать на разных скоростях. Возможность, не спорю, интересная, но по игравшись с ней один раз, больше о ней не вспоминал. Кстати говоря, было бы не лишним прикрутить такую фишку к какому-нибудь трехмерному файту, добавив возможность вращать камеру – вот там бы это было по настоящему красиво. Хотя, возможно, это уже и так реализовано, просто игра мне неизвестна. Третья, и последняя, «красивость» заключается в двухэтажных аренах. Некоторые уровни имеют «подвал». Проломив пол головой противника, мы оказываемся на еще одном уровне.
Как видите, у игры были все шансы стать красивым и динамичным файтингом, но, как это часто бывает, все подпортила реализация интересных идей. К сожалению, играть попросту скучно. Некоторые персонажи слабо проработаны (как в плане графики, так и в плане необычности или крутизны супер-ударов): рядом с черепахами и Кейси, остальные герои выглядят лишними, играть за них, равно как и против них, желания у меня не возникло. Во время выполнения многих супер-ударов, герой неуязвим, что, с одной стороны, резко снижает реалистичность драк, а, с другой, позволяет игроку нагло жульничать. Пример тому – один из ударов все того же Кейси – при определенной сноровке, повторяя этот прием постоянно, можно стать практически неуязвимым. Отталкивает и высокая сложность игры, пройти одиночный режим, даже на минимальной сложности, даже заучив все супер-удары своего персонажа, получится далеко не сразу. Напомню, что, как во многих играх от Konami, чтобы увидеть максимально полную концовку, проходить игру придется и на максимальной сложности.
Подводя итог, можно сказать, что мы имеем дело с потенциальным хитом, заметно подпорченным на стадии разработки. Красивая и мрачная (или хорошая, но мрачная, кому как) графика, приятный звук, горсть свежих (или не слишком заезженных) идей в боевой системе – бесспорные плюсы проекта. Плохой баланс, слабый сюжет, недоработки в плане графики, да и отсутствие Шреддера (а он, по моему мнению, является самым «файтинговым» персонажем во всем сериале) – минусы, мешающие игре стать заметным явлением на своей платформе. Играть или нет? Выбор за вами, для общего развития, оно, несомненно, полезно - посмотрите, как Кейси клюшкой удары отбивает... Ну а если вы еще и продвинутый черепаховед со стажем – искать игру в обязательном порядке. А вот понравится ли она вам – знать не могу, мнения игравших слишком противоречивы.

Warlord



Teenage Mutant Ninja Turtles









Платформа: GBA
Разработчик: Konami
Жанр: Beat'em up
Год выхода: 2003

Давным-давно, когда автор этих строк впервые надел школьный рюкзак, на ТВ впервые показали буржуйский мультик про Черепашек-Ниндзя. И захватил этот сериал неокрепшие умы меня и моих сверстников по полной. С утра мы смотрели новые серии, потом шли в школу и обсуждали увиденное. В это же время у нас в стране появилось новое блюдо – пицца. Думаю, это было не спроста. А еще игрушки, наклейки, комиксы и конечно, видеоигры. У кого были картриджи, тот был молодцом. Недаром мой второй картридж (не считая подарочного в комплекте) был TMHT 2.

Смысла рассказывать о тех играх нет. Вы сами все прекрасно знаете.

Прошло почти 10 лет. И на экранах появилась новая версия всеми забытого мультика, предназначенная для наших младших братьев (или детей, кто знает). Хотя осовремененный мультфильм многим отличался от виденного в 90-х, сериал вышел достойным. Конечно, не сделать игру по нему было бы преступлением.

Фирма Конами не стала изобретать велосипед и взяла за основу старые добрые бит-эм-апы с НЕС. Да взгляните на управление: А - прыжок, В - удар, А+В - супер-удар (отнимает жизни). Все просто и привычно.

Графика приятно радует глаз сочными красками и прорисованными персонажами. Надо заметить, что в этой части действие происходит не в привычном для старых бит-эм-апов 2,5D, а в обычной линейной плоскости. Впрочем, будет уровни, где мы будем гонять на различных тех-средствах, а там вид «со спины». Заставки между уровнями показывают героев точь-в-точь как в сериале, что вполне логично.

Так же теперь каждая черепашка-ниндзя это не один спрайт с повязками разных цветов, а отдельный герой с собственным дизайном и анимацией. Анимация выполнена на высшем уровне, ибо, что для вас важнее всего в этой игре, а, дети? Правильно – черепахи!

Враги хотя и не блещут многообразием, но все же это не одни foot-soldiers.







Музыки я особо не заметил, но она точно есть. К сожалению, знакомых криков вроде "Oh…Shellshock" или фирменной "Cowabanga!" нет и в помине. Заменили на банальное «E!» и порядком доставшей меня «Тинэ йджмьютантнинжатартлс». Мимо. К остальным звукам вроде ударов и взрывов претензий нет.

Управление, как я уже сказал стандартное. Но некоторые нововведения все же имеют место. Если зажать кнопку удара, то начнет расти шкала под линейкой жизни. При достижении отмеченного рубежа можно выполнить (отпустив кнопку) тот или иной финт. Но не передержите, иначе ваша черепаха собьет дыхание от напряжения.

Так же, каждый из четырех героев обладает уникальным движением. Скажем, Майки может отскакивать от стен, а Раф по этим стенам лазит, аки Человек-Паук.

Это сделано не просто так, ведь для каждой черепахи предусмотрен отдельный сценарий, основанный на той или иной серии первых сезонов нового мультика. Лео будет спасать Эйприл от роботов-крысоловов, Майк лазать по пещерам подземных чудищ, Дон искать пропавшего брата, ну а Раф будет наводить порядок на улица на пару с Кейси Джонсом. Пройдя все четыре сюжетные линии нас ждет дополнительный пятый с Ороку Саки–саном в конце. Да, вот что-что, а новый Шреддер меня тотально разочаровал. Вместо злого дядьки в колючих доспехах с зычным голосом нас ожидает некий щуплый криминальный авторитет, периодически надевающий доспехи. Нет, так не пойдет… Где Крэнг с Технодромом? Да и вместо Бибопа и Рокстеди главным помощником Шредда стал некто Хан, которому другой характеристики, как «детина-дубина» я не нахожу.

Конечно, по фирменной традиции Конами, только выставив максимальную сложность, вы увидите настоящий конец игры. При прохождении вам надо будет еще собрать некие хитро запрятанные кристаллы.

Нинтендо тоже успела подсуетиться – в конце игры вам выдадут некий крутой код. Для версии игры на Гейм-Кьюб. Бизнес, однако.

Но, несмотря на ряд промахов (восполнитель жизней тут не румяная пицца, а колба с мутагеном), игра довольно интересна и выполняет основную задачу представителей данного жанра на карманных приставка – убить время. Да и мини-игра, похожая на Excitebike, тоже недурна.

*Андрей **CorvaX** Булатов*





Геймплей: 7,5
Графика: 8
Музыка и звук: 5
Сюжет: 6
Управление: 9

Общая оценка 7,5





Довольно неплохой дебют старых героев на новой приставке

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus



Спустя всего год на ГБА вышло продолжение приключений черепах. И хотя фирма Конами пользуется авторитетом и уважением среди геймеров, меня лично этот сиквел разочаровал. В отличие от первой части, я играл в «Нексус» через «не могу, но надо».

Все время меня не покидало ощущение какой-то неполноценности игры, хотя в чем именно она не удалась, сказать сложно. Но давайте проанализируем все отдельно и попытаемся понять.

Сюжет построен на новом мультике. И это уже расстраивает, так как новые черепахи намного скучнее старых. Но сам сюжет игры еще скучнее. Наша зеленая бригада странным образом очутилась на другой планете (во кинули бы их в Измерение Икс…но в новом мультике НЕТ Измерения Икс…) там они повстречали какую-то говорящую бочку на колесах, в которой сидит разум великого ученого. Он согласен вернуть черепах на Землю, если они соберут все кристаллы.

Пока не поняли в чем подстава?

Поясню – вместо того чтобы колошматить всех, как мы это привыкли делать в других ТМНТ играх, наша главная задача будет облазить весь уровень в поисках этих самых кристаллов. Был бит-эм-ап, стала бродилка. Финита ля комедия. =)

Перед каждым уровнем мы должны выбрать, за кого мы будем играть. Кого вы выберите не суть важно, ведь вам по-любому надо будет пройти уровень всеми героями, так как у каждого есть уникальное движение, которое поможет достать эти треклятые кристаллы.

И тут-то становится по-настоящему скучно. Проходить одно и то же по четыре раза? Нет уж! И никакие поездки на ховербордах меня не развлекут.

Почему разработчики не догадались ввести возможность игры всеми героями, как в Lost Vikings? Было бы это – игра была бы намного динамичнее. Не понятно.

Еще теперь враги могут замечать вас и бежать, чтобы стукнуть. А наши герои могут прятаться от них. Где это видано, чтобы бесстрашные черепахи избегали боя? Еще в начале некоторых уровней у нас нет оружия, и его надо найти. «Найди оружие», «Найди карточку», «Найди то, найди се»…Я уже зеваю.



Платформа: GBA
Разработчик: Konami
Жанр: Adventure
Год выхода: 2004

Графика не претерпела особых изменений. То есть все довольно хорошо нарисовано.
А вот звук стал лучше. Чего хотя бы стоит озвученная начальная заставка.
Управление менять не стали. Что закономерно.

*Андрей **CorvaX** Булатов*

Геймплей: 4,5
Графика: 8
Музыка и звук: 8
Сюжет: 3
Управление: 9

Общая оценка 5,0

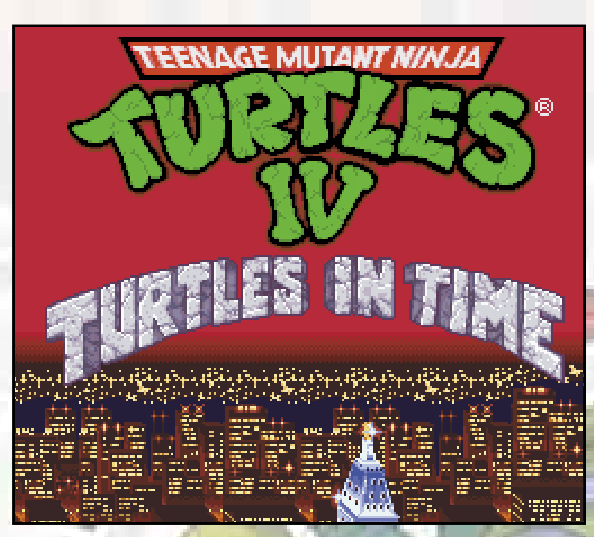




Попытка разнообразить игровой процесс обернулась неудачей. Играть только фанатам новых черепашек - ниндзя (если такие существуют).



Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles in Time

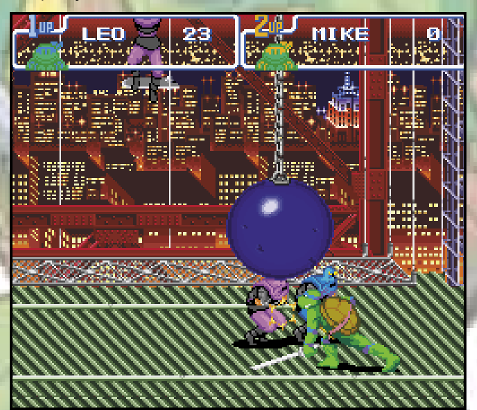




Платформа: *SNES*
Разработчик: Konami
Жанр: Action
Год выхода: 1992

Teenage Mutant Ninja Turtles IV Turtles in Time - игра неоднозначная. Конами в создании beat`em-up`ов как обычно особо себя не утруждает. Если мельком просмотреть все их аркады начиная с НЕСа и кончая СНЕСом, невооруженным взглядом видно - одно и то же, одно и то же. Грустно и печально. Те же монстры, те же ниндзя, те же боссы. Черепашки мужественно машут своими орудиями труда, изредка используя "магию", которая стоит одного "хелса"… Скучно… Ничего ровным счетом со времен Денди не изменилось. Даже уровни. Уровни те же что и в TMNT 3. Нет, задники разумеется другие, но вот по сути… Жаль. Но что это я все о плохом и о плохом… Собственно кроме жуткой ностальгии по Денди (которая вполне может считаться плюсом игрушки) минусов в игре нет. TMNT 4 - это вершина "убей-их-всех" про черепашек. Отшлифованный до блеска шедевр. Все от ударов до "дуракаваляния" сделано на 5 с плюсом. Юные герои швыряют злодеев в экран, бьют их всем что попадается под руку, делают убийственные ката. Наконец-то боссы стали действительно крутыми, они используют свои фирменные суперудары грамотно и впечатления, что сложность искусственно завышена (обычно это делают при помощи увеличения жизней у врагов), не возникает. Игра на все времена! Впрочем, обо всем по порядку.

Сюжет: 5 Классика! Собственно в мультике (и комиксах) подобные казусы почти в каждой серии встречаются. Кого-то похитили, кого-то подставили, кого-то куда-то отправили, решили захватить\уничтожить мир… В нашем случае, начинается все с кражи Статуи Свободы… Да о чем я? Плюйте на сюжет! Это вам не JRPG! Вы играете за любимых с детства черепашек. Что вам еще нужно???



Графика: 8 1992 год. Вы другие игры этого года видели? Ну так посмотрите! TMNT 4 кроет их всех как бык овцу! Отличная анимация это раз. Красочные задники это два. Действительно симпатичные враги это три. Игра портировалась с автомата, поэтому она выглядит очень и очень прилично даже на уровне игр середины 90-х. Я молчу про то чего не видно на скриншотах - в действии все это мясо выглядит бесподобно!

Звук: 10 Они разговаривают! Когда кричат "кавабанга", когда хавают пиццу… Перед уровнем слышна речь… Часто вы слышите речь на 16-битках? То-то! Говорить что-то о звуковых эффектах бессмысленно, они именно такие какие должны быть на звуковом процессоре СНЕСа! А он трудится на 100%, ведь игра еще и музыкально реализована на "отлично"! Трэков не много, но они играют в тему, желания выключить звук не возникает и при двадцатом прохождении.

Геймплей: 9 Это оно! Оно самое! Ощущение знакомое с детства. Запах новенькой приставки как и веет в воздухе. Игра хороша тем, что не перегружена врагами, сами враги не слишком сильны, сложность растет постепенно… Играть приятно! Играешь без нервов, с учетом возможности сохранения (хе-хе-хе!) игра проходится за вечер, но оно того стоит. Играть вдвоем в 2 рада интереснее. Ну в играх про черепах так всегда было…

Общая оценка: 8 *Сурово? Да, игра великолепна. Да, это лучшие "черепашки" на маломощных приставках. Но хочется чего-то большего, чем отполированный геймплей и вылизанная графика Хочется… Ну хотя бы другие уровни, что ли…. Но все таки повторяю - если вы не играли в Teenage Mutant Ninja Turtles IV Turtles in Time я даже и не знаю, можно ли вас назвать эму-геймером…*

Игорь **BAZER** Гаврилов



Отдельной строкой...



На этой странице с позволения читателя мы разместим некоторые другие проекты игропродукции из мира Teenage Mutant Ninja Turtles. Хоть эти игры и не удостоились отдельного ревью или не попадают под тематику статей в журнале, думаем, что о них всё же стоит хотя бы вкратце упомянуть....

Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters (SNES)







Teenage Mutant Ninja Turtles 2003 (PC, PS2)





Teenage Mutant Ninja Turtles : Battle Nexsus (PC, PS2)





Teenage Mutant Ninja Turtles : Mutant Melee (PC, PS2)





Рекламные проспекты игр серии TMNT для NES



TMNT

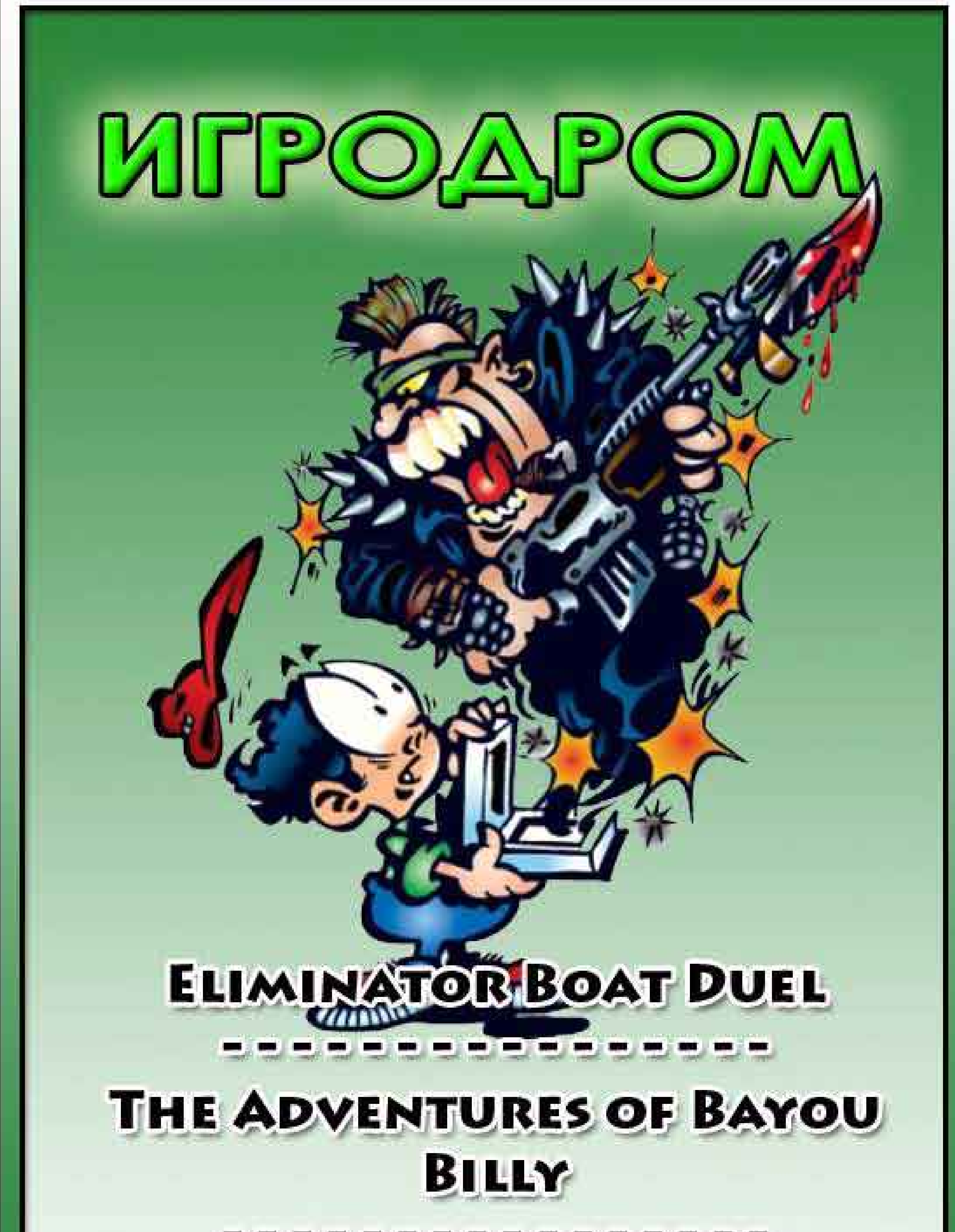
TMNT II - The Arcade Game

THE TURTLES HAVE TAKEN NEW STEPS TO FIGHT CRIME.

TMNT III - The Manhattan Project

Такими мы их узнали: стикеры NES =)

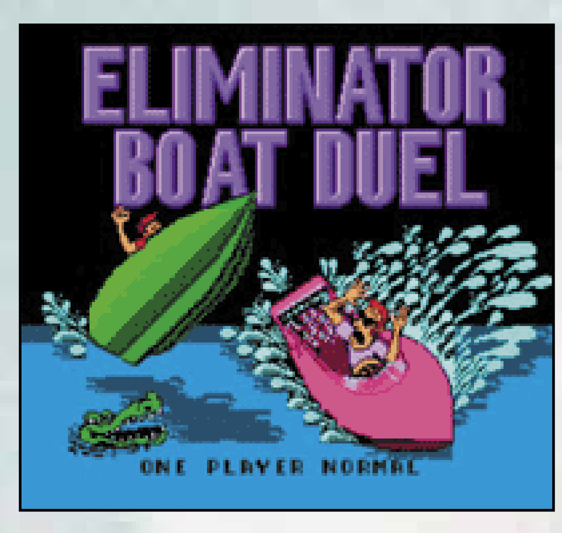



ИГРОДРОМ
Eliminator Boat Duel
- - - - - - - - - - - - - - - - - - -
The Adventures of Bayou Billy
- - - - - - - - - - - - - - - - - - -
Side Pocket

Eliminator Boat Duel









Платформа: *NES*

Разработчик/ Издатель: Sculptured Software и Radioactive Software/Electro Brain
Жанр: Simulator
Год выхода: 1991

Я уже не раз замечаю, что даже те NES-игры, жанр которых хоть каким-то боком подходит под характеристику “симулятор”, всё равно не обходятся без налёта “аркадности”. Яркими примерами служат знаменитая серия Nekketsu от Technos Japan и Roadblasters. Под этот, так сказать, шаблон попадает и одна из моих любимых NES-игр Eliminator Boat Duel.

Геймплей

Как я уже говорил, игра, хоть и охарактеризована мной как “симулятор гоночного катера”, на деле серьёзно попахивает аркадой. А как же иначе? Ведь “чистые” симуляторы на NES’е смотрятся, откровенно говоря, слабо: вспомните хотя бы Top Gun. Несмотря на то, что мой отец в своё время обожал этот самолётный симулятор, мне она не пришлась по душе по вполне понятным причинам. Но перед тем, как раскрыть, в чём же всё-таки, на мой взгляд, проявляется “аркадность” Eliminator Boat Duel, расскажу немного о самой, так сказать, “структуре игры”. Основной игровой процесс в “режиме карьеры” делится на три части:

1) Старт лодки со стартовой линии (сорри за повторение). Здесь главное не совершить “фальц-старт”, то есть, не стартовать раньше взмаха флажком. Из-за своих “шаловливых ручек” можно уменьшить свой капитал на целых две тысячи (о том, как нужно распоряжаться деньгами, попозже)! И этот режим будет длится до тех пор, пока одна из лодок не наберёт порядочный интервал от лодки соперника. Если это будет длится слишком долго, нам покажут девчонок в купальниках, болеющих за “лодочников” на песчаном берегу. Составленный в этом режиме отрыв может запросто помочь в дальнейшей гонке, так что старайтесь держать баланс между чрезмерной торопливостью и, наоборот, заторможенностью.

2) Основной режим гонки с видом сверху. Самый “вкусный” и адреналиновый режим в игре. Постоянно петляющая речка со множеством крокодилов, водоворотов, мин и пр.,замедляющих и искорёживающих катер, сменяются всякими фабричными озёрами. Имеется целая куча возможностей оставить позади себя соперника, и наоборот, с помощью этих же возможностей самому остаться аутсайдером. Помимо уже упоминавшихся крокодилов, водоворотов и мин, можно использовать трамплины, причём при попадании сверху на катер противника, можно уменьшить его скорость и, опять же, покорёжить несчастную лодку соперника (об этом позже). В этом режиме, как и в следующем, имеется возможность использовать окись азота (в народе - нитроускорение), знакомую нам по такой серии PC-игр, как Need For Speed: Underground. Собирая по дороге эти “модули” и нажимая кнопку B, можно серьёзно оторваться от противника. Последний, кстати, тоже не полный дурак: если у него в наличии имеются “модули” окиси азота, то победить его будет несколько сложнее.

3) “Почти симуляторный” режим с видом сзади, лишённый почти всех “средств помощи” в гонке. Разработчики оставили здесь разве что деревянные поленья с уже упоминавшимся влиянием на катер, столбики с флажками по краям “трассы”, а также “модули” окиси азота, как всегда, валяющиеся на окаянной речке в произвольном порядке. Надо сказать, режим этот самый сложный из всех трёх, потому что повороты слишком уж резкие. Причём, поворотами их даже не назовёшь: сложность состоит как раз в том, что двигается камера, и приходится маневрировать, чтобы не попасть прямиков в столбики. Завершающий этап гонки. А теперь об изюминках игры и об остальных её сходствах с уже упоминавшейся приснопамятной NFS:U. Думается, все уже догадались, что речь идёт о деньгах и тюнинге катера. Всего имеется пять







пунктов этого самого тюнинга: двигатель, сила нитроразгона, улучшение носовой части, рулевая система и устранение общего урона, полученного катером во время гонки. Каждый апгрейд стоит определённых денег, которые можно заработать победами в гонках или собирая во время второго режима гонки “модули” со значками доллара. Степень “побитости” вашего катера можно увидеть в нижней части экрана во время гонки, а также по шкале “Repair any damage”. Если эта самая степень уже зашкаливает, катер просто выходит из строя, гонка останавливается, и победителем автоматически становится ваш соперник. А чтобы катер прослужил дольше, и служит апгрейд, улучшающий носовую часть. Такого геймплея никто ещё на NES не видел. Систему апгрейдов мы видели на этой консоли очень редко. Да и разделение на три игровых режима - большая редкость. Играть действительно интересно, хочется проходить одного за другим, апгрейдить катер до безумия... Однако, “аркадность” не лишена и главного недостатка: мало реалистичности, а этого в симуляторах на NES ох как не хватает.Очередной плюс геймплея Eliminator Boat Duel - довольно увлекательный режим игры вдвоём. По “захватывательности” этот режим отнюдь не уступает своему коллеге, к примеру, из TMNT: Tournament Fighters.
Очередной плюс геймплея Eliminator Boat Duel - довольно увлекательный режим игры вдвоём. По “захватывательности” этот режим отнюдь не уступает своему коллеге, к примеру, из TMNT: Tournament Fighters.

Графика и анимация

Визуально игра довольно хороша и не раздражает сетчатку глаза. Во всех трёх режимах бэкграунды мне показались довольно детализированными, да и модели катеров неплохо прорисованы. А юмористически нарисованные лица соперников только добавляют некоего комического колорита игре. Об анимации в такого рода игре и говорить не приходится по вполне понятным причинам. В общем, графически игра перегоняет многие игры 1991 года, хоть и не “выжимает из приставки все 8 бит”.

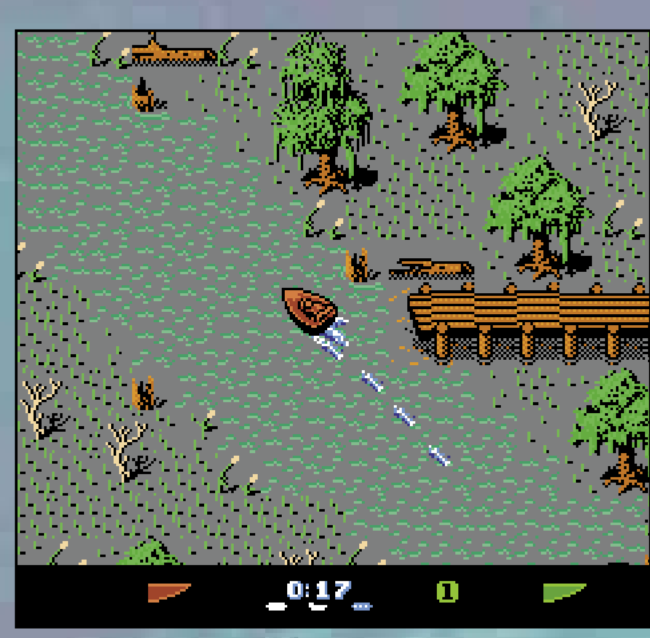
Стиль

“Это что ещё за новая категория?” - скажет мой читатель. Дело в том, что после того, как я увидел очень сильное сходство Eliminator Boat Duel с другой игрой, причём, тоже 1991 года, меня аж перекосило. Многие уже догадались, что речь идёт о Race America. Стиль прослеживается во всём: начиная с лиц соперников и заканчивая разделением на режимы. И каково было моё удивление, когда я увидел в списках разработчиков и издателей совсем других товарищей - Imageneering! Единственное, что я могу предположить, так это то, что кто-то от одного из разработчиков ушёл под крылышко другого. Похоже, дорогие эму-геймеры, повторяется история с Choujin Sentai - Jetman...



Сюжет

Какой может быть сюжет в симуляторе. Как таковой он в EBD и не появляется, но можно предположить, что это просто история человека, решившего победить горстку



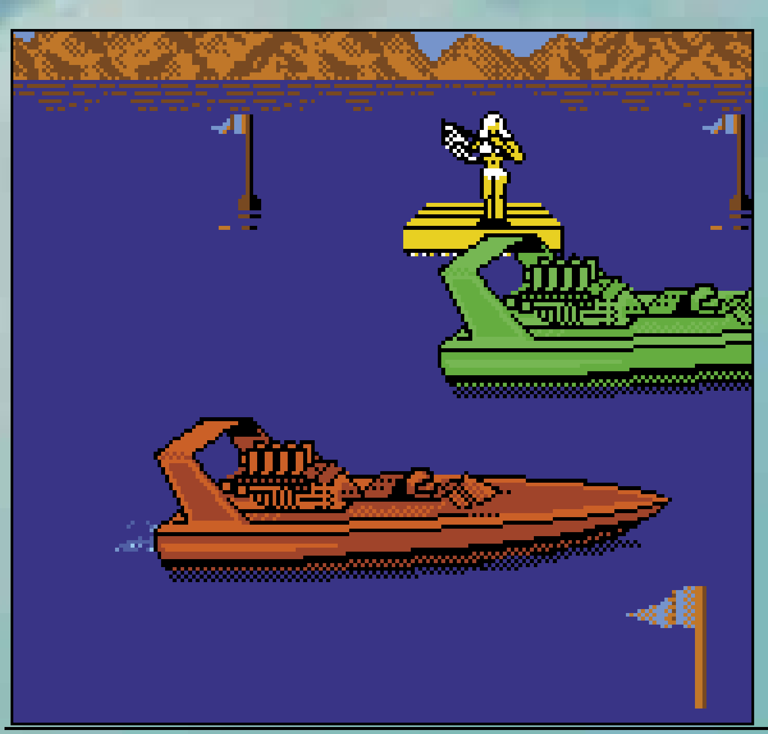
чванливых и амбициозных “крутых чуваков”.

Музыка и звук

Что касается музыки в Eliminator Boat Duel, то она вполне слушаема и не сильно давит на барабанные перепонки, хотя говорить о какой-либо “выдающести” не приходится: инструментальный ряд скромен, муз.тема незамысловата. Ну а звук, особенно при использовании окиси азота, довольно реалистичен и заслуживает высоких оценок.

*Вадим **Полтергейст** Дмитриченко*





Геймплей: 9 (отличный)
Графика: 7,5 (хорошая)
Музыка и звук: 7 (приемлемые)
Сюжет: как таковой отсутствует
Управление: 7,5 (неплохое)
Сложность: 6,5 (выше среднего)

Общая оценка 8,5

Плюсы: захватывающий геймплей, хорошая система апгрейдов, неплохой звук.

Минусы: посредственная музыка, некоторая “аркадность” действа (хотя какой же это минус?!).

Вердикт: Ром Eliminator Boat Duel определённо заслуживает место на наших винтах. Это практически шедевр. Так что, если у кого-нибудь EBD нет, бегом на Bit16 скачивать ром!





The Adventures of Bayou Billy





Платформа: *NES*
Разработчик: Konami
Жанр: beat'em up + автосимулятор + тир
Год выхода: 1989

Мы практически никогда не видели от Konami "чисто-классических" платформеров и бит'эм апов. Этот знаменитый разработчик всегда добавлял в такие творения какие-то особые изюминки. Так, в Batman Returns Конами дала нам покататься на бэт-мобиле; в Zen Intergalactic Ninja мы ездили в вагонетке; в легендарных Super Contra и Contra Force нам пришлось ещё побегать с видом сверху, а в первой Contra в некоторых уровнях мы увидели коммандос сзади (при этом игра несколько напоминала шутер от третьего лица). В The Adventures of Bayou Billy объединены аж три жанра: обыкновенный бит'эм ап слева-направо, автосимулятор и тир. Да уж, такое смешение мы редко видели на 8-битных консолях... Но удивляться не стоит, ведь это же Konami!

Сюжет

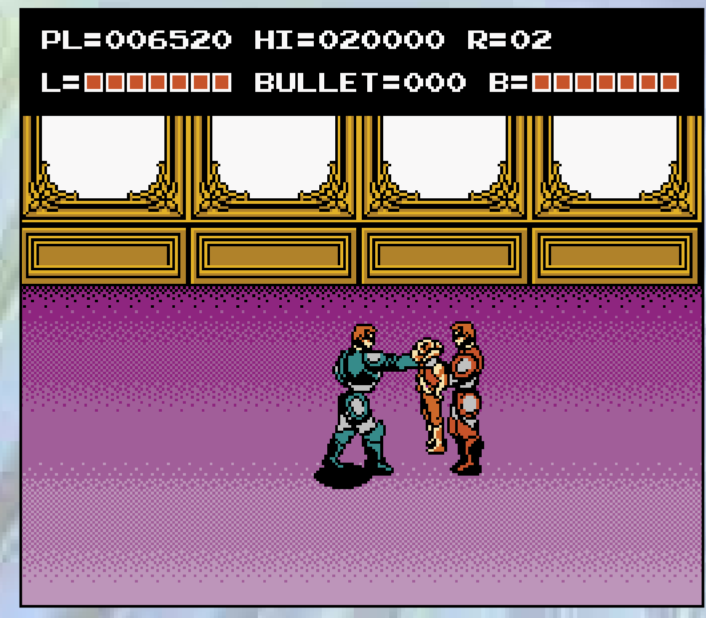
Некий главарь мафии по имени (или фамилии) Гордон с непонятной целью крадёт девушку главного героя Билли - Аннабель. И даже выкупа не потребовал! Что ж это за мафиози такой?! Ну, предположим, что Гордон сутенёр и взял Аннабель в качестве новой "сотрудницы", но зачем же тогда сообщать об этом её парню, да ещё и предложив ему прийти к нему в поместье и сразиться?! Тем не менее, очень порадовали небольшие ролики между уровнями. По большому счёту, их и роликами-то не назовёшь, просто речевые упражнения мафиозного главаря в адрес Билли. Но происходят они на неплохом фончике, что немного напоминает Ninja Gaiden. Собственно говоря, в основном сюжет будет принимать новые повороты после прохождения каждого уровня, так что браковать этот игровой аспект я не имею права. Но в целом, Konami, как всегда, не стала сильно себя утруждать в этом плане, делая ставку на геймплей, и не просчиталась!

Геймплей

Самым сложным игровым режимом в игре, на мой взгляд, является режим в жанре beat'em up. Формула этого жанра хоть и проста, как апельсин, но врагов приходится "мочить" очень долго, пока они не испустят дух, а противники, в свою очередь, будут довольно больно давать нашему Билли сдачи. Благо Konami не обделила геймера неплохими средствами самообороны: палки, ножи, пистолеты, кнуты, бронежилеты (последний, правда, спасает только от пуль, что вполне логично). Причём всё это добро может находиться как у Билли, так и у врагов: после парочки ударов в рукопашной схватке владелец вещичку теряет, и её может взять любой... Здоровье можно пополнять с помощью выпадающих из врагов мясных окороков. Сложность этому режиму в игре добавляет и небольшое количество делений в шкале здоровья: всего 7. Однако, как всегда, нас спасают continues'ы :) Боссы в игре довольно сложны. Чтобы их пройти, иногда приходится потратить не одну попытку. А в финале разработчики вообще припасли нам аж троих боссов, по традиции, очень сложных... Мафиозному главарю Гордону, помимо людей, удалось привлечь на свою сторону также и животных: в игре фигурируют птицы, аллигаторы, собаки. Особого дискомфорта они, конечно, не доставят, но сам факт их присутствия в игре радует. Радует также и неплохое разнообразие человеческих врагов в режиме beat'em up'а: с каждым уровнем они становятся всё сильнее, выносливее и обзаводятся всё более сильным оружием. Ну и, конечно,





многие заметили, хоть и небольшое, но всё же сходство beat'em up-режима в игровом движке с другими конамскими бит'эм апами, например, с TMNT2 и TMNT3. Так, что там дальше? Ах да, режим в жанре автосимулятора. В этом режиме сделано аж два уровня, напоминающих по стилю Roadblasters... Однако, в отличие от последней, сложностью этот режим не отличается. Так же, как и разнообразием врагов: имеются всего лишь проезжающие мимо машины, которые можно уничтожить с помощью установленного на машине Билли пулемёта, и вертолёты, сбрасывающие на машину бомбы, для уничтожения которых предусмотрены гранаты. В остальном же - чистая NES'овская классика: те же сложнейшие повороты, те же столбики по краям, те же лужи масла на дороге, те же взрывы тачки при малейшем соприкосновении с препятствием. Ну прямо какая-то помесь Roadblasters и F1 Race, ей богу! И последний из режимов - режим в жанре тира. Всё та же классика. Мне кажется SNK в своём творении Mechanized Attack использовала режим тира из AoBB, так у этих игр много сходств. Помимо джойстика, естественно, можно использовать и световой пистолет, ну а у эму-геймеров для этого сгодится и мышь. А теперь о приятных мелочах геймплея. Во-первых, Konami, помимо основного аркадного режима на прохождение, сделала ещё и тренировочный с четырьмя "пунктами": уличный мордобой, езда на машине и два "пункта" тира. Режим, безусловно, полезный, однако воздержусь от комментариев по поводу правильности его введения, так как и сам затрудняюсь ответить, поэтому решать здесь геймеру. Второй приятной особенностью геймплея является то, что перед каждым уровнем появляется небольшое окошко, говорящее геймеру, какой игровой девайс - джойстик или световой пистолет - нужно использовать в следующем уровне, дабы он не растерялся. Здесь Konami позаботилась также и о геймерах, не знакомых с англицким, расположив в окошке изображение девайса. Причём, в уровнях, требующих световой пистолет, также не возбраняется пользоваться джойстиком, что я в детстве и исполнял, хотя играть на пистолете, безусловно гораздо легче.



Графика и анимация

Очень хорошо прорисован главперс, враги и боссы. Однако в остальном - ничего сверхъестественного. В целом, бэкграунды выполнены неплохо, однако цвета блекловаты, т.е. картинке не хватает яркости, что на Konami не совсем похоже. Но не стоит забывать, что AoBB разрабатывалась в 1988 году (а выпущена - в 1989). А вот анимация посредственна. Всё-таки в то время на NES были проекты, в которых анимация движения хоть и не могла похвастаться большим количеством кадров, но всё равно смотрелась неплохо. Здесь же конамцы поскупились и не стали уделять этому игровому аспекту особое внимание.

Музыка и звук

Во многих остальных конамских проектах, например Contra Force, Rollergames, Mission: Impossible, стиль этого девелопера очень даже заметен. В AoBB же используется совершенно другой музыкальный движок, и нельзя сказать, что он хуже. Объясняется эта расхожесть очень просто: в 1988 году у конамцев была совершенно другая композиторская "группа", флагманами которой были Sada, Maezawa, Fujio и Ogura, в то время как к 1990-м годам в этой "группе" уже появился знаменитый Nakamura. Муз.тема довольно красива, используются хорошие аккорды, неплохие переходы. Композиторам также удалось оцифровать для звукового процессора NES некое подобие бонгов (ударных инструмент), что очень заметно в муз.теме в уровнях в beat'em up-режиме. Звуки излишней реалистичностью не страдают. Чтобы убедиться в этом, достаточно послушать, какие звуки издаются при ударах по Билли или при атаках на него аллигаторов.

*Вадим **Полтергейст** Дмитриченко*

Геймплей: 8,5 (хороший)
Графика и анимация: 7,5 (удобоваримые)
Музыка: 8,5 (отличная)
Звук: 3 (плохой)
Сюжет: 4 (банальный)
Управление: 6 (терпимое)
Сложность: 8 (высокая)

Общая оценка 7,5

Плюсы: проработанный режим тира, классная музыка, приятные особенности в геймплее.
Минусы: избитый сюжет, средненькая визуальная составляющая, плохие звуки.

И что же мы имеем в итоге? А имеем мы потрясающую помесь трёх жанров, причём помесь довольно сбалансированную и удобоваримую, во всех отношениях. Если закрыть глаза на некоторые характерные недостатки, можно уверенно назвать Adventures of Bayou Billy хитом. Скажите, а ждали ли мы чего-либо другого от Konami?





Side Pocket





Платформа: *NES*

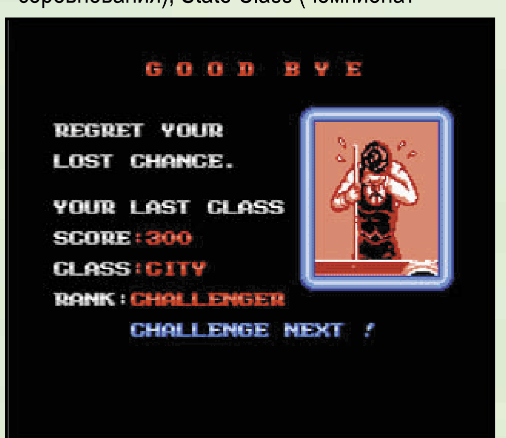
Разработчик: Data East USA
Жанр: Simulator
Год выхода: 1987

Во времена реальных 8-битых приставок игры с такого рода жанром имели для нас, эму-геймеров, как бы промежуточное положение между “серьёзными” играми, занимавшими сотни килобайт, и простенькими “развлекаловочками” типа “Тетрисов”, “Танчиков”, “Галактик”. Их затруднительно было отвести к какой-то из этих категорий. Ясно одно: Side Pocket - самый настоящий симулятор бильярда, и, на мой взгляд, никакие “Лунар-Боллы” ему в подмётки не годятся... Итак, разберём подробнее этого представителя такого редкого для NES жанра, как “бильярдный симулятор”.

Геймплей

Data East подошёл к игровому процессу как никто другой из немногочисленных создателей бильярдных симуляторов. Продумано всё до мелочей. И, раз уж я уже упомянул Lunar Ball, то можно сравнивать геймплей Side Pocket с игровым процессом именно LB. Итак, что сразу бросается в глаза? Конечно, “симуляция” кия. Уже нет той надоевшей звёздочки, которой нам приходилось управлять в Lunal Ball. Направление удара в Side Pocket регулируется с помощью пунктирной линии, что уже довольно удобно. Но на этом разработчики не остановились: при “столкновении” этой линии со стенкой стола, она тут же, подобно солнечному лучу, отражается под тем же углом. Сразу видно, что программисты в Data East учили в школе физику на пять :). Этот нюанс здорово помогает, когда нужна цепная реакция: чтобы один шарик привёл в действие другое. Собственно, это самое значимое удобство, ибо частота его применения просто не знает границ. Видели ли мы когда-нибудь что-либо подобное в том же Lunar Ball? Вторая различие, бросающееся в глаза после первого же удара - это шкала силы удара. При нажатии кнопки удара небольшая монетка начинает двигаться внутри шкалы, причём двигается она в обоих направлениях. И здесь Data East не просчиталась - это как раз то, что нужно геймерам! Ни один удар не обойдётся без этой шкалы, так как для каждой ситуации надо подбирать свою силу удара, иначе весь смысл игры, а заодно и интерес к ней, пропадёт. Итак, всё вышеописанное - основополагающие элементы Side Pocket. Теперь перейдём к более мелким, но приятным особенностям. В каждой партии лузы иногда могут волшебным образом превращаться в источники бонусов, но лишь в течение одного удара. Отмечаются такие лузы мигающей звёздочкой. Как вы уже догадались, загонять в него надо не главный белый шарик, а игровые шары. Сложность заключается в том, что луза для появления бонуса появляется случайным образом, а значит, нужно особенно постараться, чтобы выбрать такую траекторию удара, чтобы шар попал в бонусную лузу, ибо после удара, каким бы результатом он не увенчался, звёздочка просто исчезнет из лузы. Как и в любом другом бильярдном симуляторе (каковых, кстати, не столь много не только на NES) имеется определённое количество попыток, отображающихся в виде шаров в верхней левой части экрана. При попадании основного белого шарика в лузу теряется одна попытка, при непопадании ни одного из игровых шаров в лузу - полпопытки. На мой взгляд, очень объективная система “health”, хотя применимо ли это слово к такому жанру? Радует и режим карьеры в разделе одиночной игры. Разделён он на четыре этапа: City Class (городские соревнования), State Class (чемпионат









штата), U.S.A. Class (чемпионат США) и World Class (чемпионат мира). Каждый из этапов, естественно, сложнее предыдущего и имеет по сравнению с предыдущим меньше “поблажек”. Раз уж я затронул раздел одиночной игры, то непременно стоит отметить ещё один режим игры - тренировочный. Выбрать здесь можно из трёх вариантов: “Урок”, “Тренировка” (закрепление знаний) и, соответственно, Return (возврат). “Урок”, в свою очередь, делится на пять других пунктов, каждый из которых соответствует определённому положению белого шара на столе. “Обучалка” наглядно показывает, каким образом нужно ставить траекторию, чтобы провести успешный удар. В “Тренировке” можно тут же закрепить полученные навыки и знания, что успешно подготовит вас к основной игре.
Что там ещё у нас осталось? Ах да, одно из самых вкусных - раздел игры на двоих.
В стандартном режиме “друг против друга” имеется интересная система жеребьёвки (“кто бьёт первым”): два шара стоят параллельно друг другу; по одному из них нужно ударить первому игроку, по другому - второму. Чей шар после удара окажется правее другого, тот и начинает первым. Если же один из игроков вообще не сдвинул свой шар с места, то право первого удара в любом случае отходит сопернику. В остальном же игровой процесс при игре на двоих почти идентичен уже описанному одиночному. Стоит также сказать о другом режиме из раздела игры на двоих - 9Ball Game. По принципам он схож с предыдущими режимами, однако вместо шести шаров в игре участвует девять, а также перед игрой можно выбрать характеристику “Set-Match”. Тем не менее, при игре на двоих прежде всего обращаешь внимание на этот режим. И, напоследок, о физике. А здесь она, на мой взгляд, не на один порядок реалистичнее других своих NES’овских коллег, того же Lunar Ball: если основной шар задевает игровой лишь краешком, значит, и сам игровой шарик будет катиться не сильно, с учётом законов физики. Отдельной похвалы заслуживает расчёт траектории удара: такого вы не увидите ни в одном бильярдном симуляторе на NES. Подводя итоги по геймплею Side Pocket, стоит сказать одну банальную, но от того не менее правильную вещь: действительно, создаётся впечатление реальной физической игры в бильярд, особенно этому способствует, как уже было сказано прежде, очень реалистичная физика и расчёт траектории удара.

Графика

В играх такого жанра от старушки NES в визуальной плане и не треубется чего-то заоблачного, т.к. основополагающим игровым аспектом в этом случае является геймплей. Но и тут Data East обошла своих “приставочно-бильярдных” коллег: “движение” точек на шарах отчётливо видно при движении самих шаров, края игрового стола неплохо прорисованы. А при движении монетки по шкале в небольшом окошке даже показывают хорошее изображение бильярдиста, готовящегося к удару. Куда уж там Lunar Ball’у с его жалкой псевдо-техногенно-космической стилистикой! Сразу видно, что девелоперы не посвятили абсолютно все свои силы геймплею. Визуальная составляющая в игре тоже на очень и очень достойном уровне. Что уже радует.

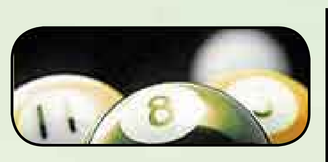
Музыка и звук

Казалось бы, зачем разработчикам нужно улучшать ещё что-то, если два других игровых аспектах доведены до блеска. Ан нет, Data East постаралась и над тем, чтобы наши слуховые органы тоже были благодарны игре. Музыкальных тем в игре совсем немного, и длительность одного “круга” каждого из них тоже не назовёшь заоблачной, однако музыка не надоедает. Во много благодаря тому, что в ней нет каких-то резких переходов, она стройна и в меру мелодична. Lunar Ball нервно курит в коридоре. Отлично подобраны звуки. И не только звуки, относящиеся непосредственно к самой игре, но и те, которые сопровождают манипуляции игрока в главном меню. Также обращает на себя внимание оцифрованный голос в режиме игры на двоих, встречающийся в основном в играх от Konami.

Управление

К управлению нет почти никаких претензий. Почти. Некоторый дискомфорт доставляет ситуация, когда пунктирная линия “прицела” застревает в центре, однако это быстро решается нажатием крестовины вверх или вниз, в зависимости от ситуации. Несмотря на то, что особых неудобств это не создаёт, всё же хотелось бы знать, с чем связано такое решение Data East

*Вадим **Полтергейст** Дмитриченко*



Геймплей: 9 (продуманный)
Графика: 7 (достойная)
Физика: 10 (непревзойдённая)
Музыка: 8 (хорошая)
Звук: 8,5 (реалистичный)
Управление: 5 (стандартное)
Сложность: 7,5 (выше среднего)

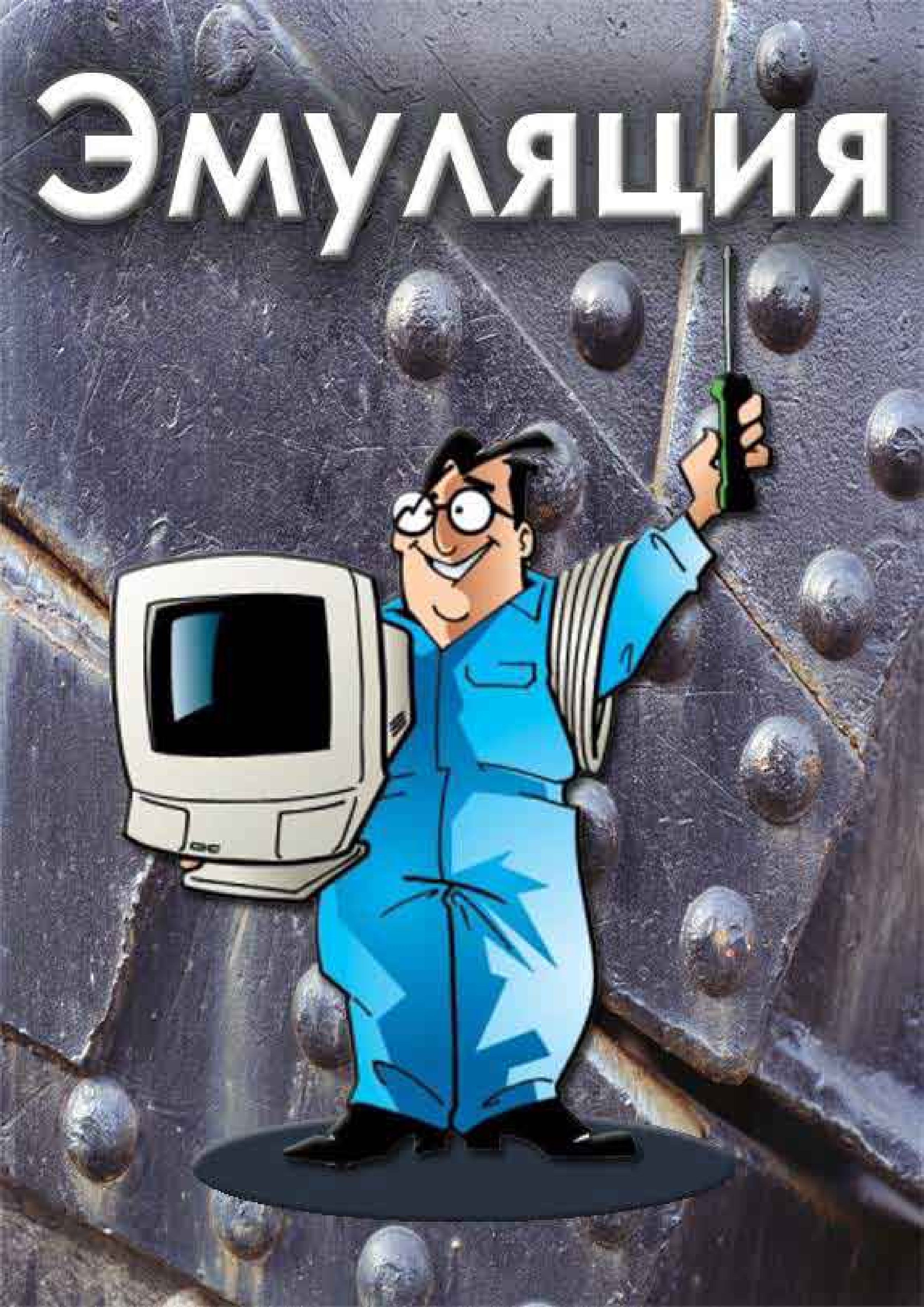
Общая оценка 8,5



Плюсы: проработанный режим тира, классная музыка, приятные особенности в геймплее.

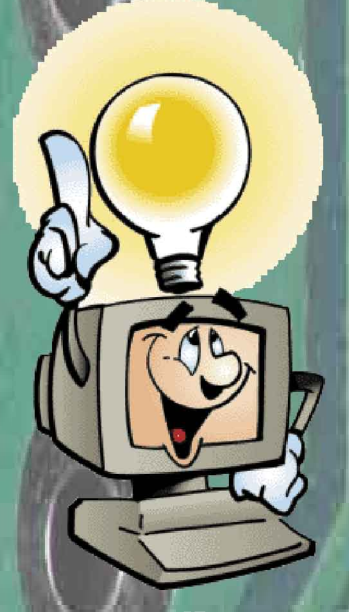
Минусы: избитый сюжет, средненькая визуальная составляющая, плохие звуки.

Лично я из бильярдных симуляторов на NES не видел ничего более достойного. Side Pocket - первый сорт. Это то, что нужно обыкновенному геймеру, чтобы ощутить себя настоящим бильярдистом, не становясь за настоящий стол. Сомневающихся уверяю: как минимум 80% удовольствия от игры в реальный бильярд можно получить и в Side Pocket за родным телевизором/монитором. Лучшее, что можно было выжать из NES в этой поджанре. Ну что, ваши сомнения уже улетучились? Очень хорошо! Как? У вас ещё нет рома этой игры? Ну, и зачем, по вашему, существует сайт www.bit16.net ?


Эмуляция

Эмуляторы NES





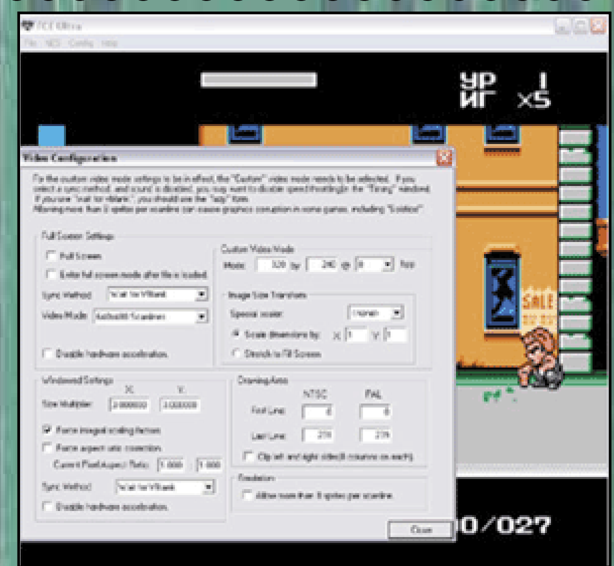
Что мы, эму-геймеры, делаем в первую очередь для того, чтобы поиграть в любимые NES-игруленции? Конечно, запускаем эмулятор! Но как выбрать ту программу, которая нужна именно вам? Данная статья и посвящена тому, как разобраться в многообразии NES-эмуляторов , которые вы можете найти на различных эмунаправленных сайтах в Интернете, в том числе, конечно же, на Bit16.

Для начала вкратце объясню, что вообще есть то, что мы называем "эмулятором". Почему мы просто не можем, к примеру, засунуть в свой привод диск для PlayStation и спокойно играть, как и в любую другую PC-игру? Дело в том, что та электронная начинка, которая присутствовала во всем известных Денди, Сегах, PlayStation и др., абсолютно не совместима с "железом" IBM PC-совместимых компьютеров. Но эта несовместимость по своей сути лишь аппаратна, а значит вполне преодолима.

Конечно, при помощи специальных программных средств! Те самые программы-эмуляторы заставляют наш компьютер на время их работы как бы притвориться определённой приставкой, и всё это только лишь программным способом, без какого-либо намёка на "железное" вмешательство. К тому же, при желании вы можете, к примеру, спокойно отключить в настройках эмулятора звук и врубить свою любимую музыку в WinAmp'е. К тому же, имеется возможность изменять видеонастройки, при этом можно придать вашей любимой приставочной игрушке такой вид, который вы никогда бы не увидели на экране вашего телевизора, к которой была бы подключена реальная консоль. А представляли ли вы себе, что в какой-нибудь, к примеру, дендиевской игре можно спокойно "сохраниться", как мы это обычно делаем в PC- или PSX-играх? Короче говоря, мы получаем гораздо больше новых возможностей и удобств, нежели мы имели на реальных приставках. В этом обзоре пойдёт речь о трёх наиболее популярных и функциональных, на мой взгляд, эмуляторах приставки NES (в народе - Денди): FCE Ultra 0.98.10, VirtuaNES 0.92 и Nestopia 1.23.

FCE Ultra 0.98.10

Производитель: ?
Дата выпуска: 16 мая 2004 года
Эмулируемая платформа: NES



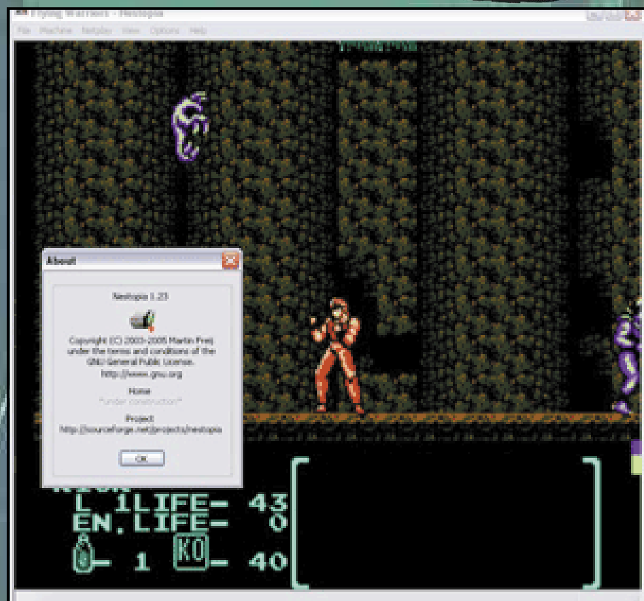
Начну со своего самого любимого NES-эмулятора - FCE Ultra. Сразу оговорюсь, что ОЧЕНЬ желательно скачивать версию не ниже 0.98.10, потому что в предыдущих версиях имеются довольно ощутимые недостатки. Я, например, больше года пользовался старой версией 2002 года 0.81, которая не имела поддержки турбо-кнопок и довольно обширного списка мапперов. В связи с последним в этой версии упорно не хотели запускаться такие игры, как серия Street Fighter (в том числе, и Master Fighter 2), Lion King (хакнутая версия) и многие ромы-многоигровки. Версия 2004 года 0.98.10 лишена многих этих недостатков, получила некоторые новые возможности в видеонастройках (добавились новые режимы), появился, пусть и в скудной форме, раздел Timing, предназначенный для ускорения эмуляции, а также уже упоминавшаяся поддержка турбо-кнопок, возможность записи звука из игр в WAV, неплохой NSF-проигрыватель (который по дизайну стал несколько хуже NSF-плеера из версии 0,81) и в корне переработанный раздел сетевой игры, хотя на практике он мной ещё не проверялся. Ещё меня очень обрадовала наконец-то решённая проблема "неустойчивости", то есть при сворачивании игра не останавливается и не раздражает "застрявшим" звуком, как это было в версии 0.81. Среди недостатков FCE Ultra остаются проблемы с полноэкранным режимом, знакомые нам и по версии 0.81, а также проблемы с эмулированием PAL-режима и отсутствие поддержки проигрывания файлов "роликов" (Movie Files). В целом, очень удобный и быстрый эмулятор. Именно благодаря этим его свойствам можно закрыть глаза на некоторые недостатки в функциональности и дизайне. Хотя, что касается последнего, то это, в принципе, затрагивает подавляющее большинство NES-эмуляторов, разве что, кроме Uber NES, но об этой программе в следующих номерах.

Функциональность: 7,5
Интерфейс: 3
Удобство: 8
Общая оценка: 7,5

Эмуляторы NES

Nestopia 1.23

Производитель: Martin Freij
Дата выпуска: 2005 год
Эмулируемая платформа: NES

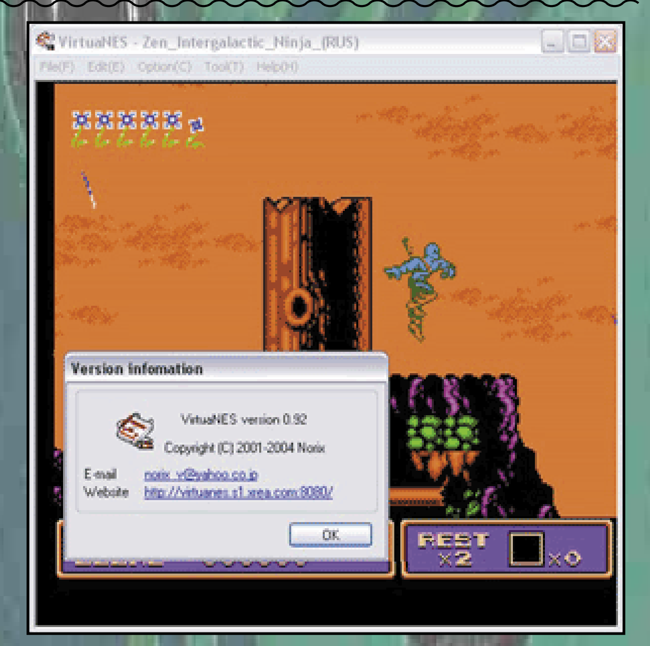


Очень достойный NES-эмулятор, причём по многим параметрам ничуть не уступающий VirtuaNES. Радуют наличие неплохого набора видеофильтров, возможность работы с несколькими видеокартами (хотя у кого из нас больше одной видеокарты в системнике?!) в 32-битном цвете, поддержка Movie-файлов, удобство при игре на полном экране, возможность автосохранения, ассоциирование эмулятора с файлами с расширением nes, nsf и т.п. Однако... интерфейс всё так же аскетичен, ничего ПРИНЦИПИАЛЬНО нового, кроме автосохранения, не внесено, да и встроенный NSF-проигрывателя, мягко говоря, не впечатляет. А остальной набор функций довольно стандартен: возможность записи звука в WAV-файлы, возможность переключения разрешений, частот дискретизации и т.п. Да и требования к "железу" у Nestopia явно не младенческие. В общем, эмулятор этот, в принципе, хорош и функционален, но... привык вот я к FCE Ultra и уже меня не оттянешь от него никакими клещами. Однако, не буду смущать таким образом новичка в эмуляции и дам ему возможность самому выбрать себе эмуль. А вдруг ему придётся по вкусу как раз Nestopia?

Функциональность: 8,5
Интерфейс: 3,5
Удобство: 6,5
Общая оценка: 8

VirtuaNES 0.92

Производитель: Norix
Дата выпуска: 2004 год
Эмулируемая платформа: NES



Как там говорится: "Самое вкусненькое на потом". Шедевры - они и есть шедевры, и зачастую их представлять не нужно. Но не удержусь и расскажу об этом замечательном NES-эмуляторе, заставляющем больше половины своих конкурентов нервно курить в коридоре. Сразу бросается в глаза, какое уделено внимание каждому пункту в настройках, да и не только. В видео- и аудиоразделах имеется множество дополнительных возможностей, причём даже самый, казалось бы, мелкий и жухлый параметр может так облегчить жизнь эму-геймеру, что просто слов не находится. О других заметных достоинствах VirtuaNES: имеется встроенное очень удобное средство для настройки джойстиков по осям; удобная система сопоставления кнопкам виртуального джойстика кнопок клавиатуры или реального джойстика; хорошая система горячих клавиш, хотя для пользователя с русскоязычной копией Windows это не удастся ощутить в полной мере, придётся ручками переставлять раскладку на клавиатуре; поддержка языковых модулей; удобная система настройки палитры; встроенные просмотровщики тайлов, памяти, палитры. В общем, список функциональных достоинств этого шедевра среди NES-эмуляторов можно ещё долго продолжать, но ведь журнал-то наш не резиновый. Что касается интерфейса и удобства, то единственной изюминкой здесь можно считать множество горячих клавиш, а также удачное распределение команд и "диалогов" по пунктам меню. Ну что можно ещё сказать, кроме как "MUST HAVE"? Думаю, комментарии здесь излишни, хотя я всё же не удержусь: если в случае с двумя предыдущими участниками обзора можно было ещё подумать и поэкспериментировать, то здесь VirtuaNES безо всяких сомнений заслуживает места на наших винтах.

Функциональность: 10
Интерфейс: 8
Удобство: 8,5
Общая оценка: 9,5

Постскриптум

Ну что можно сказать в заключение? В этом обзоре были рассмотрены всего лишь три NES-эмулятора, но уже они заслуживают, как минимум, пристального внимания и экспериментов. Флагманом, конечно же, является VirtuaNES 0.92, но повторюсь в сотый раз: выбор всё равно за эму-геймером, потому что качественные характеристики не всегда являются условиями выбора того или иного эмулятора. Короче говоря, качаем, тестим, экспериментируем, ностальгируем!

*Вадим **Полтергейст** Дмитриченко*

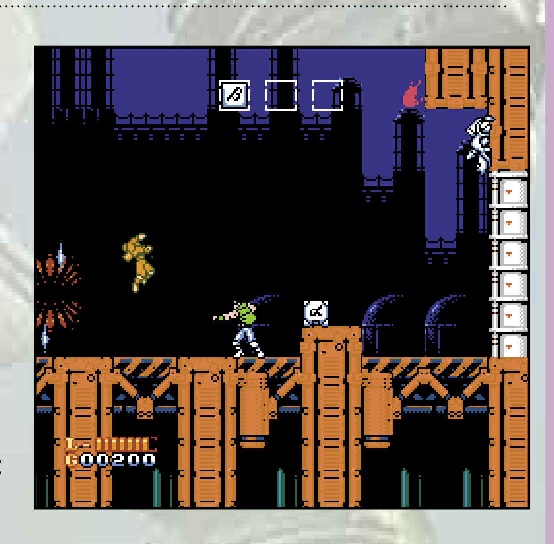
Музыка на NES

Mighty Final Fight



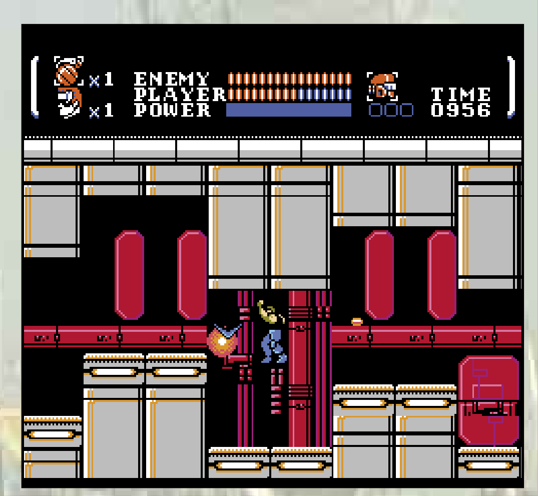
Кто-нибудь сомневался, что Capcom может делать музычку не хуже Konami? Думаю, таких людей у нас не имеется. MFF, по-моему, самый ярчайший пример несомненного таланта композиторов Setsuo и Yuko из Capcom. Разумеется, такой инструментальной насыщенности, как в играх Konami, вы здесь не найдёте (многим солирующая партия покажется немного писклявой, хотя я к числу этих людей явно не отношусь). Но разве это может сломить красоту самой соло-партии? Конечно, нет. Уровни Mighty Final Fight, возможно, не казались бы такими, какими они получились, если бы не музыкальное оформление. Каждая композиция эмоциональна, стилистически продумана. Причём каждая муз.тема и соответствующий ей уровень подходят друг для друга, как две части пазловой мозаики! В общем, такой качественной и органичной музыки на NES маловато. Советую всем, у кого нет, скачать с сайта Zophar.net NSF-файл к этой игруле! Особенно обратите внимание на седьмой трек. Ссылка: http://www.zophar.net/nsf/mighty~1.zip

Shatterhand



Ещё один "узкоглазый" гранд в игростроении на NES - контора Natsume. Все игры, за которые берётся этот девелопер, получаются на редкость интересными и,что главное,музыкально насыщенными. Если вы раньше играли в такие игры Natsume, как Kage, Choujin Sentai - Jetman (насчёт последней: это ещё под вопросом. Среди разработчиков и издателей объявлены некие TV-Asahi и Angel, но ведь мои опытные уши сразу подметили неподражаемый стиль Natsume!), но наверняка сразу же заметите в Shatterhand этот неповторимый стиль. С годами Natsume, а особенно её композиторы, набираются опыта и радуют нас всё более классными муз.треками в своих играх. Вот и сейчас каждая муз.тема отлично вписывается в соответствующий ей уровень: если он динамичен и сложен, из колонок доносится тревожная и стимулирующая музыка, если менее - наши уши радует более спокойная, но всё же не лишённая некого драйва, тема. Опять же, рекомендую всем скачать NSF-файл к Shatterhand'у на сайте Zophar.net. Ссылка: http://www.zophar.net/nsf/shatterh.zip

Power Blade 2



По-моему, Taito добилась наибольшего успеха именно на NES, не правда ли? И композиторы у этого разработчика отнюдь не дилетанты, что особенно заметно в Power Blade 2. Размеренные муз.темы с неспешным ритмом довольно чётко вписываются в концепцию самого платформера, который отнюдь не претендует на роль самого драйвового платформера на консоли. Из общей массы выделяется хорошая ведущая басс-партия с неплохой реверберацией, а ударная партия как нельзя лучше подходит ко всему остальному. Также обращает на себя внимание продолжительность самих треков, какую нечасто заметишь в платформерах, даже у той же Konami. Но в музыкальном сопровождении к этой игре всё же имеются, на мой взгляд, некоторые недостатки: например, иногда треки становятся уж слишком мелодичными, как во втором уровне. Нет, я, конечно, понимаю, что драйв - не главная особенность этой игры (его здесь маловато), но не до такой же степени, чтобы "прикреплять" к уровням такие треки! Не забудьте скачать с Зофара NSF-файл к этой игре. Ссылка: http://www.zophar.net/nsf/pwrblde2.zip

The Hunt for Red October



Единственное, что здесь порадовало меня, так это неплохо сделанный гимн Советского Союза: вот чего-чего, а такого я от америкосов не ждал! В остальном же всё довольно посредственно: для основного трека плохо выбраны инструменты (фактически, он там один), сам он очень затянут и мало затягивает в саму игру, здесь главенствующую позицию держит, конечно, геймплей. В общем, плохо, плохо и ещё раз плохо! А вот гимн зацепил! Правда, на Зофаре вы не найдёте NSF-файл к этой игре.

*Вадим **Полтергейст** Дмитриченко*

ВНЕ РУБРИК



История компании Konami


Kogemasa Kozuki

Корпорация Konami является одним из лидеров по разработке и штамповке компьютерных и видеоигр. Компания была основана в 1969 году Кагемасой Козуки, который по сей день является ее президентом. Компания располагалась в Осаке и занималась, страшно представить, прокатом и ремонтом музыкальных автоматов для кафе. Само название "Konami" - это производное от фамилий основателей Konami Industry в 1973 году - Kozuki, Nakama, Matsuda и Ishihara.

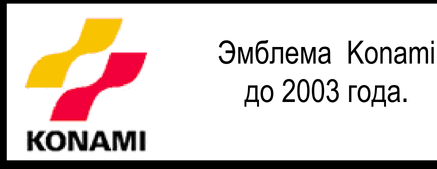
История компании

19 марта 1973 года Козуки решает реорганизовать свой "музыкальный" бизнес в бизнес игровой и основывает Konami Industry Co., Ltd. Планируется заниматться выпуском "развлекательных" автоматов. Однако свой первый игровой автомат компания выпускает лишь в 1978 году, а известность Konami приносят в 1981 году аркады Scramble и Super Cobra.

С 1982 по 1985 годы Konami разрабатывает и продает игровое ПО для персональных компьютеров, делает игрушки для MSX, Atari 2600 и Famicom. Но все это лишь дополнительный заработок, компания по прежнему сконцентрирована на аркадных игровых автоматах, и все игры для консолей выходящие из-под ее пера - всего лишь порты с автоматов. В 1982 году основано американское подразделение Konami, а в 1984 - Konami открывает свой филиал в Великобритании. Konami начинает покорять мир.

Когда Famicom приехал в Америку и превратился в NES, Konami накрыло успехом. Ее игры для NES стали супер-мегахитами. Именно Konami сделали Castlevania, Contra и Metal Gear - игры для многих ставшими синонимами NES. Поняв, что NES делает его милиардером Козуки делает ставку на эту "восмибитку" и снова оказывается в выигрыше. Появляются Ultra Games и Palcom - дочерние компании Konami, специализирующиеся на адаптации японских хитов на европейский и американский рынок. Появляются Snake's Revenge и TMHT. Однако в начале девяностых проблем с получением лицензий на продажу игр в США становится меньше и Ultra Games распадается за ненадобностью (прим. В 80-х в США действовали во истину дурацкие препоны для получения лицензии на что бы то ни было. Чтоб снять фильм или выпустить игру требовалось выполнить кучу формальностей. В частности японцам приходилось кардинально переделать многие игры специально под американский рынок). В 2003 году компания отметила свой 30-летний юбилей, сменила логотип, и что особенно важно, закрыла последний департамент по производстыу игровых автоматов. Сегодня Konami занимается играми для ПК и консолей и делает на этом по 300 млрд. баксов в год!!!

*Игорь **BAZER** Гаврилов*



Эмблема Konami до 2003 года.



Эмблема Konami после 2003 года.



Scramble (1981)



Super Cobra (1981)



Castlevania (1988)

Metal Gear (1988)



Snake's Revenge (1990)


Contra (1988)





Здесь я бы хотел принести свои слова благодарности тем людям, которые мне помогли сделать этот журнал...

****

Именно благодаря им журнал вышел в дополненном виде, то есть мы постарались собрать больше информации по теме номера, чем в оригинальном номере Ромомании в формате CHM.

Хотелось бы выразить своё уважение следующим людям:
- Андрею Булатову (CorvaX), Warlord'у, Максиму Белоусову (Tarantul), Шахбазову Бахрузу (Donatello) - за своевременную подготовку материала в номер, а так же за отзывчивость! Спасибо Вам, друзья!

- Александру Халиеву (Sheb) - за моральную поддержку и просто как другу...

- Андрею Боброву (Andrey) - за всё!

- Доброхотову Петру (X-Wing) - за помощь при создании скринов...

И конечно же такому замечательному ресурсу как www.ninjaturtles.ru! Ребята, у Вас замечательный и информативный сайт! Развития и процветания Вам!





http://bit16.net/

DHeaD 2006

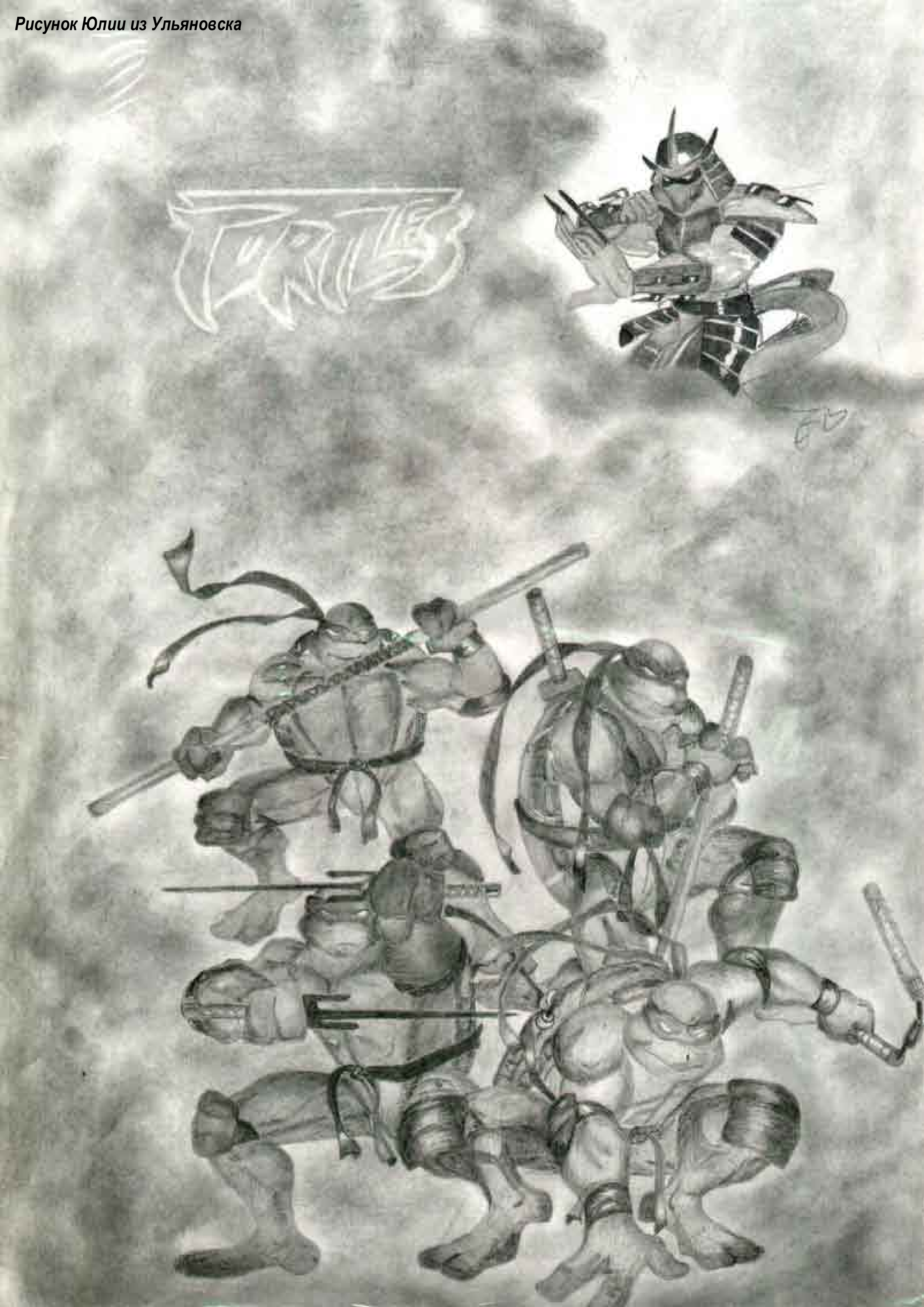


Рисунок Юлии из Ульяновска